SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/Amiga+CD-32/CD-I
Macintosh / Atari-ST

VERSCHIJNT 6x PER JAAR
MEI / JUNI 1994
FL. 7,95 / Bfr. 155
NR. 25

VEEL FRAAIS op CD (-ROM/-32/-I):
CARTOON CARNIVAL, CHAOS, COMANCHE, HOMEWORLD, DRAGON SPHERE, GABRIEL KNIGHT, LANDS OF LORE, MEGARACE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF, LAWNMOWER MAN, PHANTOM EXPRESS, MARIO IS MISSING, STRIKE COMMANDER en zelfs stripboeken op CD-ROM.



OP DISK o.a.:
ARENA, ARCHON, BRUTAL FOOTBALL, DOOM, MERCHANT PRINCE, RED CRYSTAL, STARLORD, STRIKE SQUAD, MICROCOSM, CASINO GAMES, HEIRS TO THE THRONE.

PC
AMIGA
ATARI-ST
CD-32
CD-I

SOFTWARE GIDS

Software Gids nr. 25 mei/juni 1994
Nummer 26 verschijnt begin juli 1994

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Frank Buurman.
Arjan Dasselaar.
Martijn van Gessel.
Bas Janssen.
Henk Riemersma.
Erik Sonnega.
Onno Kubbe.
Frans Romkema.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

VOORWOORD

MULTIMEDIA PERSONAL COMPUTER

Afgekort MPC staat dit voor een soort standaard, die -onder aanvoering van Microsoft- door sommige softwarehuizen wordt aangehouden. Inmiddels komen de eerste titels binnen waarop de fabrikant alleen aangeeft, dat je een MPC moet hebben om deze software te kunnen gebruiken, zodat ik de minimum eisen voor deze 'standaard' op een rijtje zal zetten. Deze standaard houdt echter niet veel in, omdat deze regelmatig wordt gewijzigd en slechts weinige softwarehuizen zich aan de 'regels' houden.

Maar goed, voor die software waarop de configuratie-gegevens zijn vervangen door de kreet 'MPC' hier de machine-eisen voor een MPC-compatible computer en tevens voor de MPC-2 standaard die binnenkort van kracht wordt (of misschien inmiddels al ingevoerd is):

MPC: *IBM PC compatible computer met minimaal 80386SX 16Mhz. processor, min. 2Mb. geheugen, 80Mb. harddisk, DOS 5.0 of hoger, Windows 3.1, SVGA videokaart met weergave van 640x480 beeldpunten in 256 kleuren, CD-ROM drive met een 'seek time' van minimaal 600ms en een 'transfer rate' van minimaal 150Kb./cps., Multimedia compatible geluidskaart (moet zowel MIDI, muziek als gedigitaliseerd geluid kunnen weergeven en tevens geluiden kunnen mengen).*

MPC-2: *IBM PC compatible computer met minimaal 80486SX 25Mhz. processor, min. 4Mb. geheugen, 80Mb. harddisk, DOS 5.0 of hoger, Windows 3.1, SVGA (hi- color) videokaart met weergave van 640x480 beeldpunten in 65000 kleuren, CD-ROM drive met een 'seek time' van minimaal 350ms en een 'transfer rate' van minimaal 300Kb./cps., Multimedia compatible geluidskaart.*

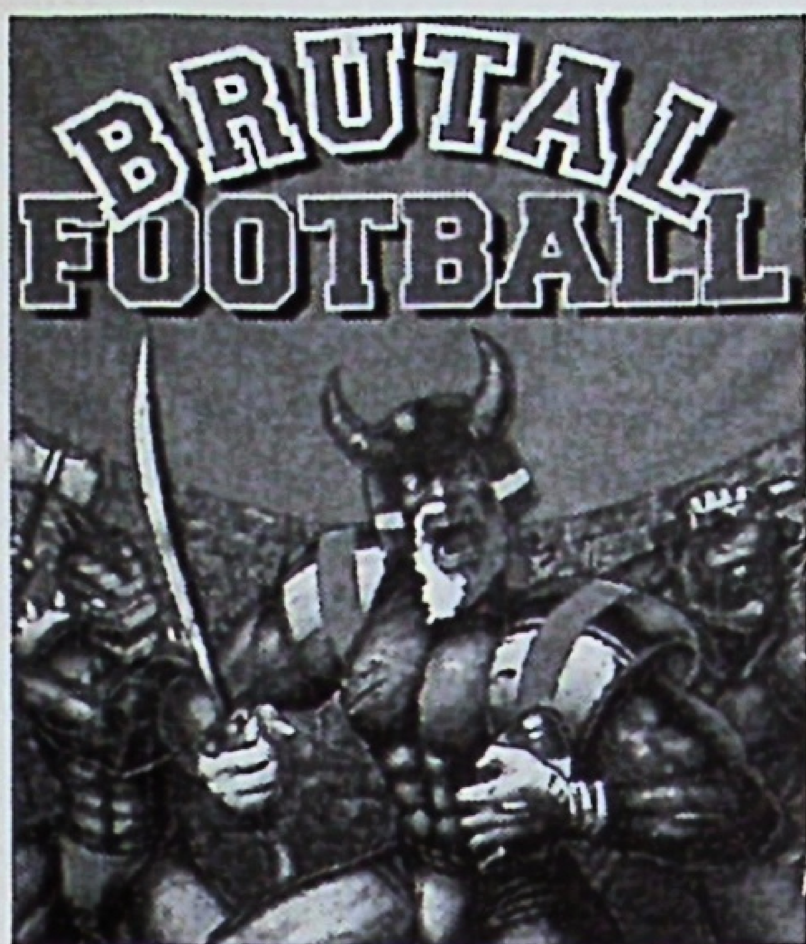
De belangrijkste verschillen zitten dus in de processor, de hoeveelheid ram en de CD-ROM drive. Recente snelle cache-programma's, zoals SPEEDRIVE, ondersteunen ook CD-ROM en met zo'n cache kan een 'verouderde' CD-ROM drive nog heel aardig meekomen.

Geheugen, processor en videokaart zullen t.z.t. vervangen moeten worden bij al diegenen, die CD-ROM software met films, spraak e.d. willen blijven weergeven. Geheugen en processor zijn hierbij absoluut noodzakelijk, want anders kunnen programma's gewoon niet draaien. 256 Kleuren videokaarten en 150Kb. CD-ROM drives geven voorlopig alleen kwaliteitsverlies, maar kunnen dus nog wel even meegaan.

MEER KLEUR

We werken eraan om het blad meer kleur te geven, maar bij onze eerste testjes blijken we met de nieuwste apparatuur en software een beetje vooruit te lopen op de technologische ontwikkelingen bij diverse drukkerijen, waaronder de onze, zodat we nog wel eventjes bezig zijn. Maar... het komt eraan.

Alfred.



BRUTAL FOOTBALL

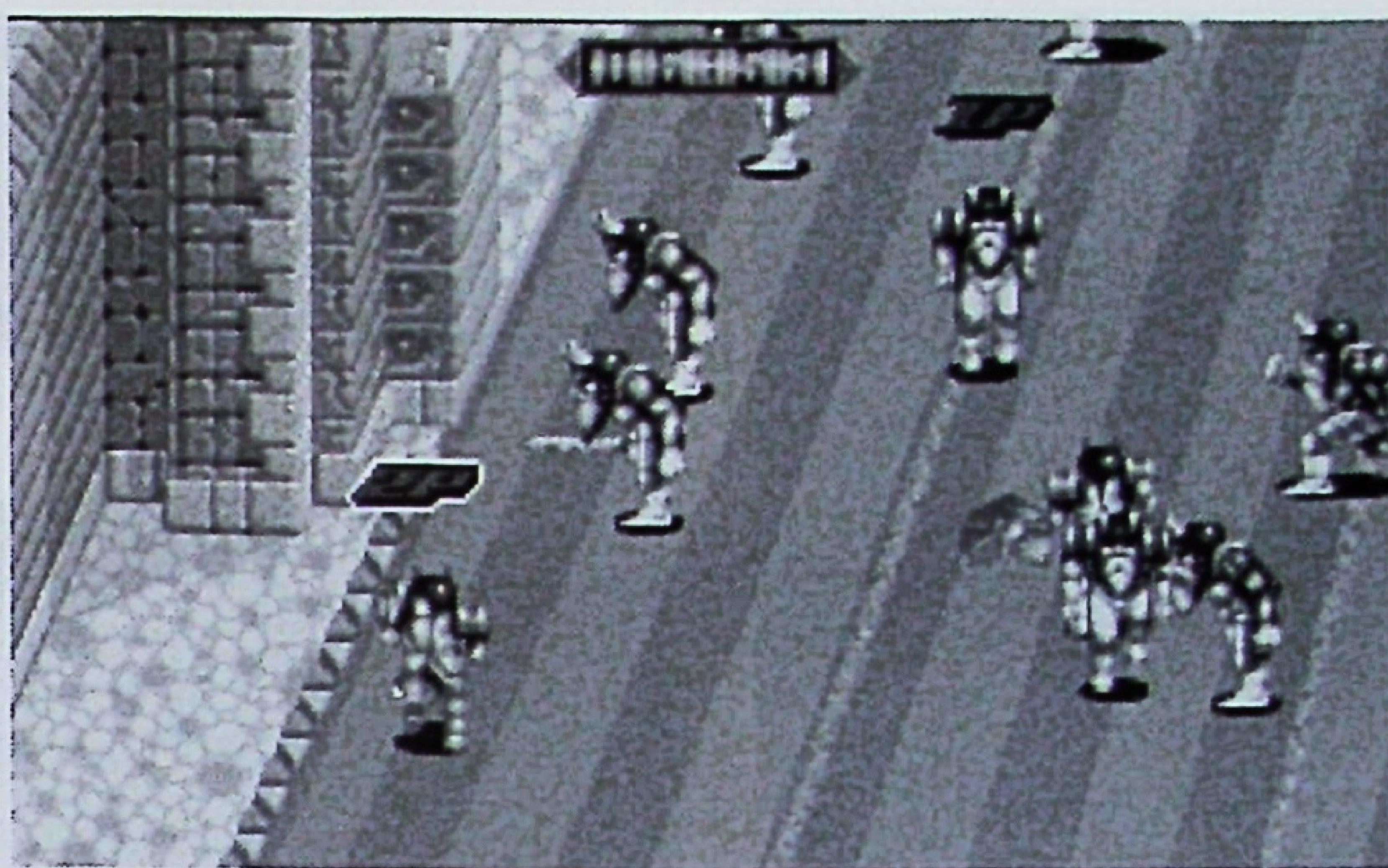
Softwarehuis: Millennium.
Min. 80386/20Mhz., min. 1Mb., DOS 3.3 of hoger, VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=
Ook uitgebracht voor Amiga.



Val jij al flauw bij het zien van een beetje bloed? Denk jij eerst na voordat je iemand een oplawaai verkoopt? Vind je rugby toch net iets te hard? Ben je zuinig op je toetsenbord? Lees dan liever niet verder!

Brutal Football! De naam zegt al genoeg. Voor bangeriken is er geen plaats en slappelingen zijn hun plaats zo kwijt. Deze sport is zo gewelddadig, zelfs de commentatoren slaan elkaar de hersens in:
"Ja, Kees, dat was inderdaad een geweldige pass." ..STOMP.. "Hier met die microfoon, Mart!"
Nee, vredelievend zijn de mensen niet meer ten tijde van Brutal Football. Alhoewel, mensen kun je het nauwelijks meer noemen. In de loop van de sportevolutie is men begonnen met het genetisch creëren van staalharde, beresterke mutanten. Zo lopen er bikkelharde hagedissemannen rond en ook verslindende neushoornachtige uitsmijters. Voordat je deze onheilsduivels voorgoed naar de eeuwige sportvelden kunt helpen, zul je eerst alle technieken en taktieken van deze sport tot in de kleinste details moeten beheersen. Weet jij veel hoe je iemand de kop afhakt met een middeleeuws zwaard (voordat hij hetzelfde bij jou doet) of hoe je zo efficiënt mogelijk met granaten omgaat. Oefening baart kunst. Ja, ja, bloedrode kunst dan wel. ..BAF..
Vervelend zo'n broertje dat de hele tijd aan je hoofd zeurt. 'k Heb mijn zusje trouwens ook al enige tijd niet gezien. Zou ze nog op zoek zijn naar haar linkerarm?
Wat? Ik gewelddadig? Niet vergeleken met die jongens van mij, die daar op het scherm de ene na de andere ploeg volledig van het beeld vagen. Hoe? Makkelijk. Ofwel je probeert Pele te evenaren door zoveel mogelijk goals te scoren in de zeven minuten die je ter beschikking staan en zo de wedstrijd te winnen (saai) ofwel je zorgt ervoor dat je alle tegenstanders letterlijk van het veld veegt (YEAH). Er bestaat natuurlijk ook nog de mogelijkheid dat het allemaal niet gaat zoals je je eigenlijk voorgesteld had. Vooral de eerste paar dagen. Gelukkig mag je op zo'n moment de uiterst bekwame teamarts met een bezoek vereren om je team weer op de been te helpen, voor zover dat dan nog kan.

..SCHOP.. Zit niet te zeuren rothond, je ziet toch dat ik even bezig ben. Zo, nog effe deze ronde uitspelen en dan naar bed. Nou, oké, nog ééntje. Gaap! Zo gewelddadig als het is, zo verslavend is het ook. Een uurtje is nooit genoeg. 't Is net een soort vicieuze cirkel: spelen om bloed te vergieten, bloed vergieten om te winnen, winnen om geld te verdienen, geld verdienen om je spelers op te lappen, spelers oplappen om te spelen, etc. Pas dus op dat je niet ineens merkt dat het alweer bijna licht wordt, terwijl je net van plan bent naar bed te gaan. De grafische kwaliteit en het geluid laten nog wat te wensen over, maar dat is eigenlijk geen probleem bij een aktiespel als dit, waarin het vooral draait om het in de grond trappen van tegenstanders, het afhakken van hoofden en het uitmoorden van hele scheepsladingen verdwaalde Noormannen (de Vikingen zijn de relatief zwakste tegenstanders). Wie dus niet al te hoge eisen stelt aan de afwerking van beeld en geluid zal hiermee een spel naar zijn/haar hart hebben. Vooropgesteld natuurlijk dat je je mierenboerderij even in de steek kunt laten, de woensdagavonden niet meer naar je favoriete schaakavondje gaat en je vrienden niet elke dag aan je hoofd zeuren, waarom ze je ineens zo weinig zien.
..AWESOME..



Bas Janssen.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



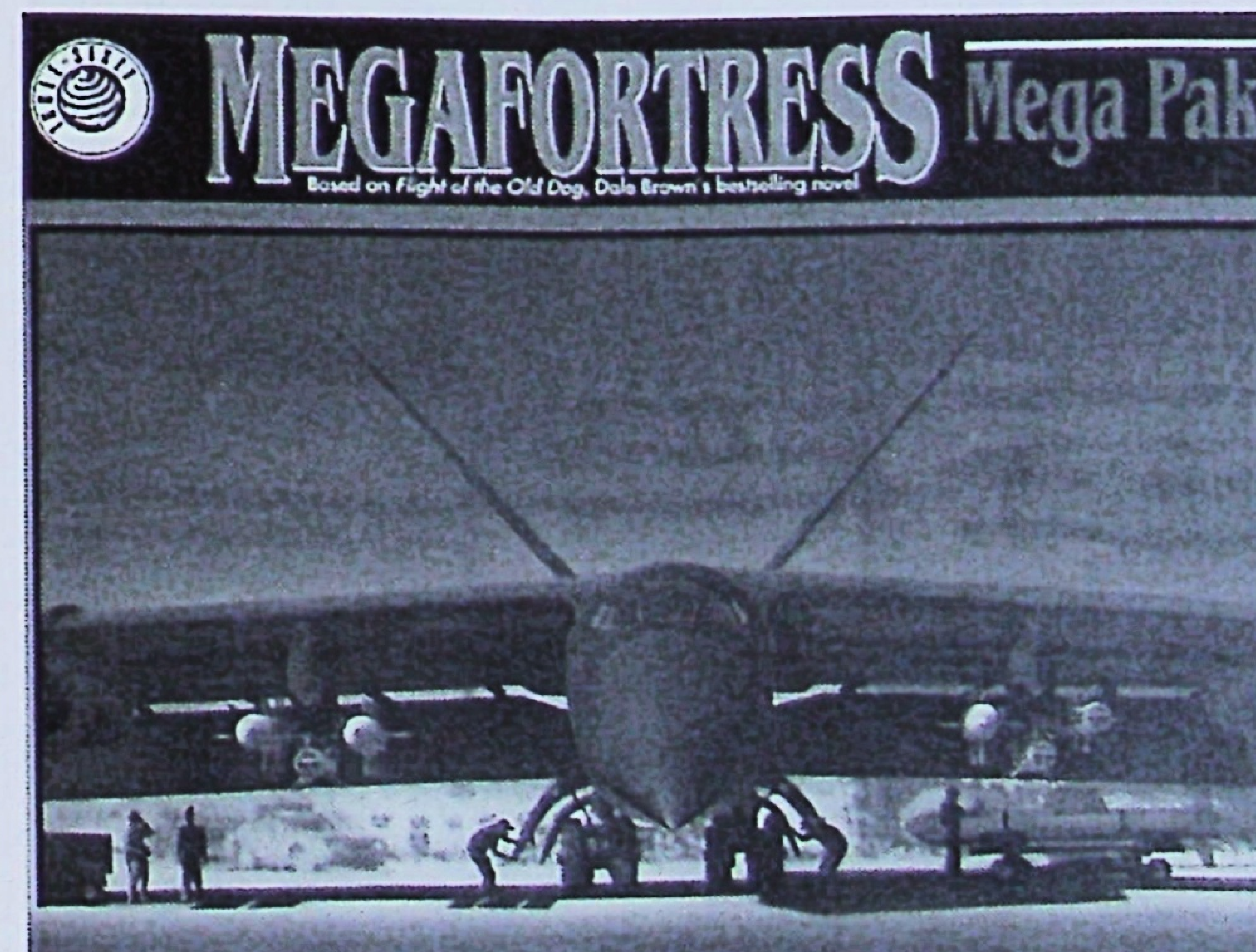
MEGAFORTRESS: Mega Pak

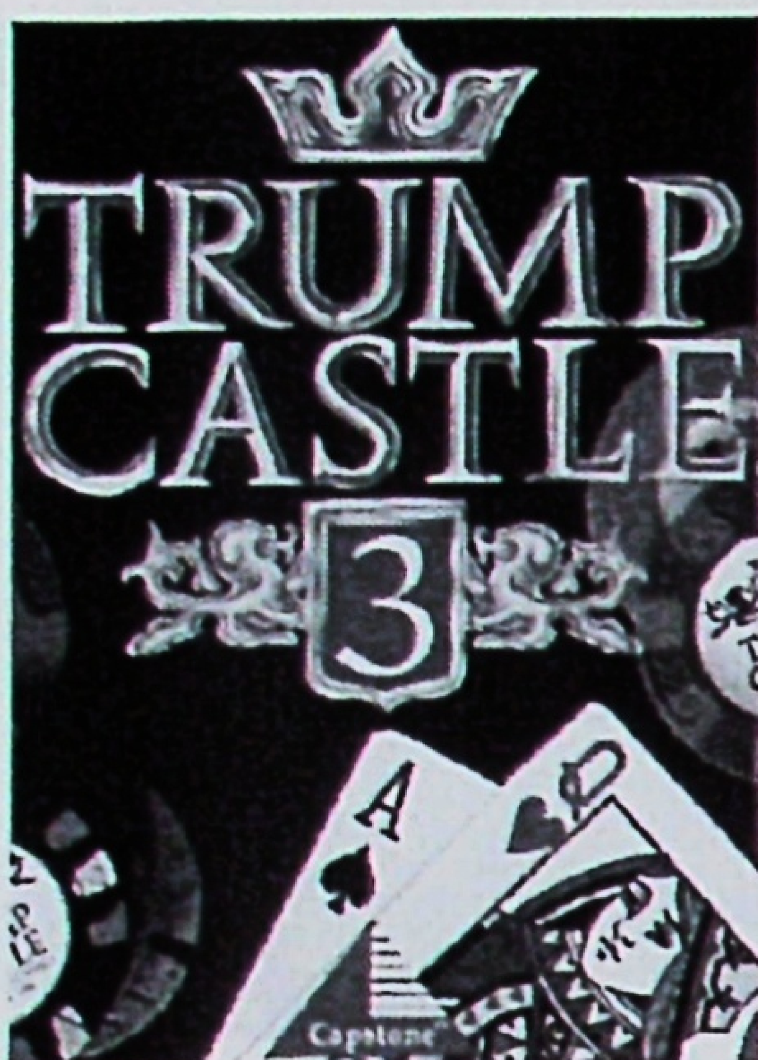
Megafortress, de flightsimulator die beschreven is in Software Gids nr. 11, is nu als Mega Pak verkrijgbaar in een fikse doos, die nu eens werkelijk tot de rand gevuld is en dan ook maar liefst ruim 1 kilo weegt. In dit pakket de simulator, het boek, de versie 1.1 upgrade, missie disk 'Operation Sledgehammer', een missie editor en de volledige documentatie.

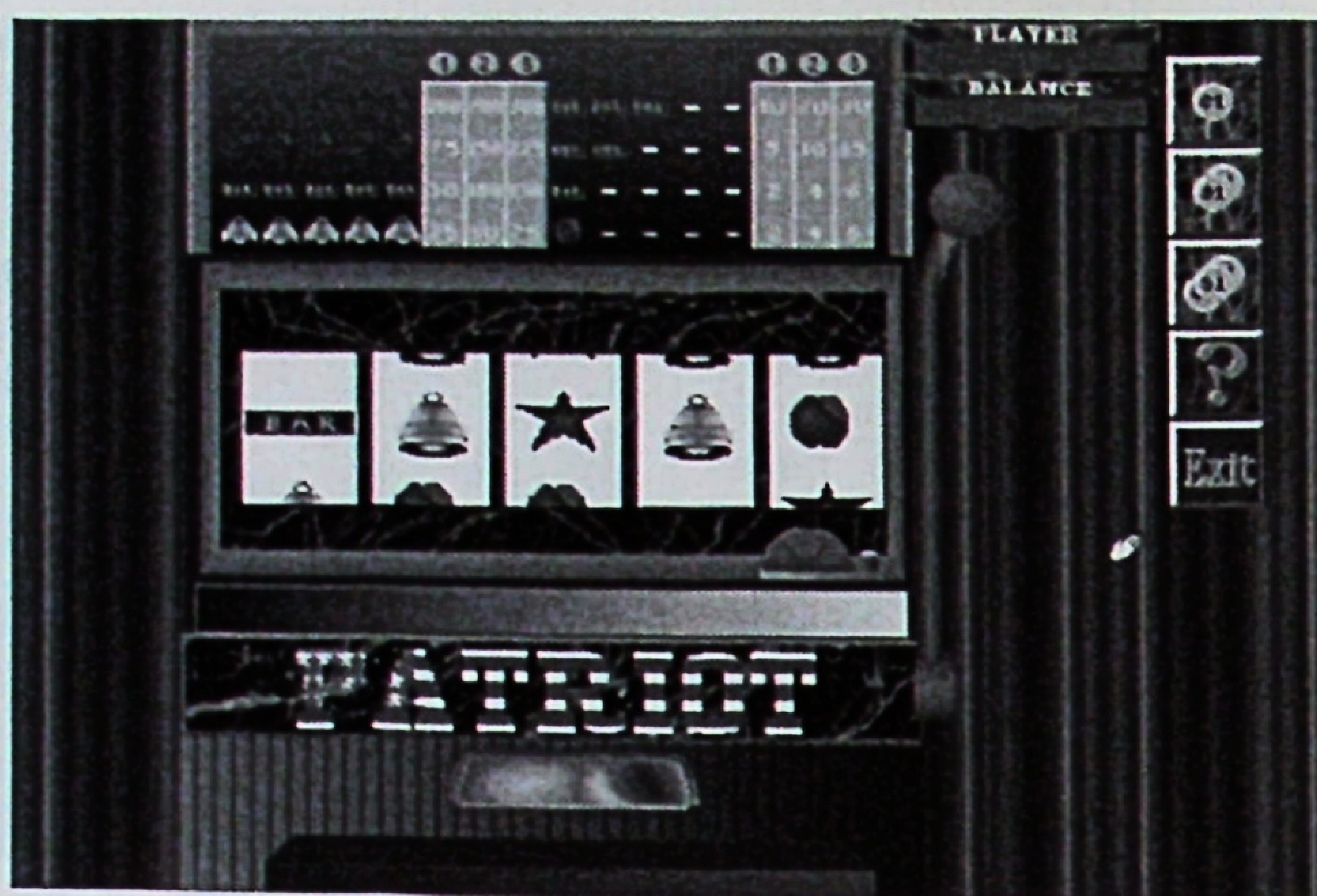
Operation Sledgehammer biedt 25 nieuw missies in Iran en Libië, terwijl de mission editor je de mogelijkheid biedt om zelf missies samen te stellen of bestaande missies aan te passen.

Nog steeds goed en nu zeer uitgebreid met een heel aantrekkelijk prijskaartje waarop het bedrag van FL. 98,= staat!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.







TRUMP CASTLE 3

Softwarehuis: Capstone.
Min. 80286, min. 640Kb., VGA, SVGA, harddisk.
Keyboard/trackball/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
Muziek: PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.
Geluidseffekten: PC-speaker, AdLib, Sound Blaster, Disney Sound, Covox Sound Master.
Richtprijs: FL. 119,=

Is extended of expanded geheugen aanwezig, dan wordt 512Kb. hiervan door het programma gebruikt. Meerdere spelers kunnen enkele van de spellen spelen via (nul)modem of een (Novell) netwerk. Voor optimaal geluid is een 16Mhz. of snellere machine noodzakelijk. In SVGA krijg je 256 kleuren bij een resolutie van 640x480. In VGA geeft het programma bij dezelfde resolutie 16 kleuren.
Op de harddisk is 11Mb. nodig.

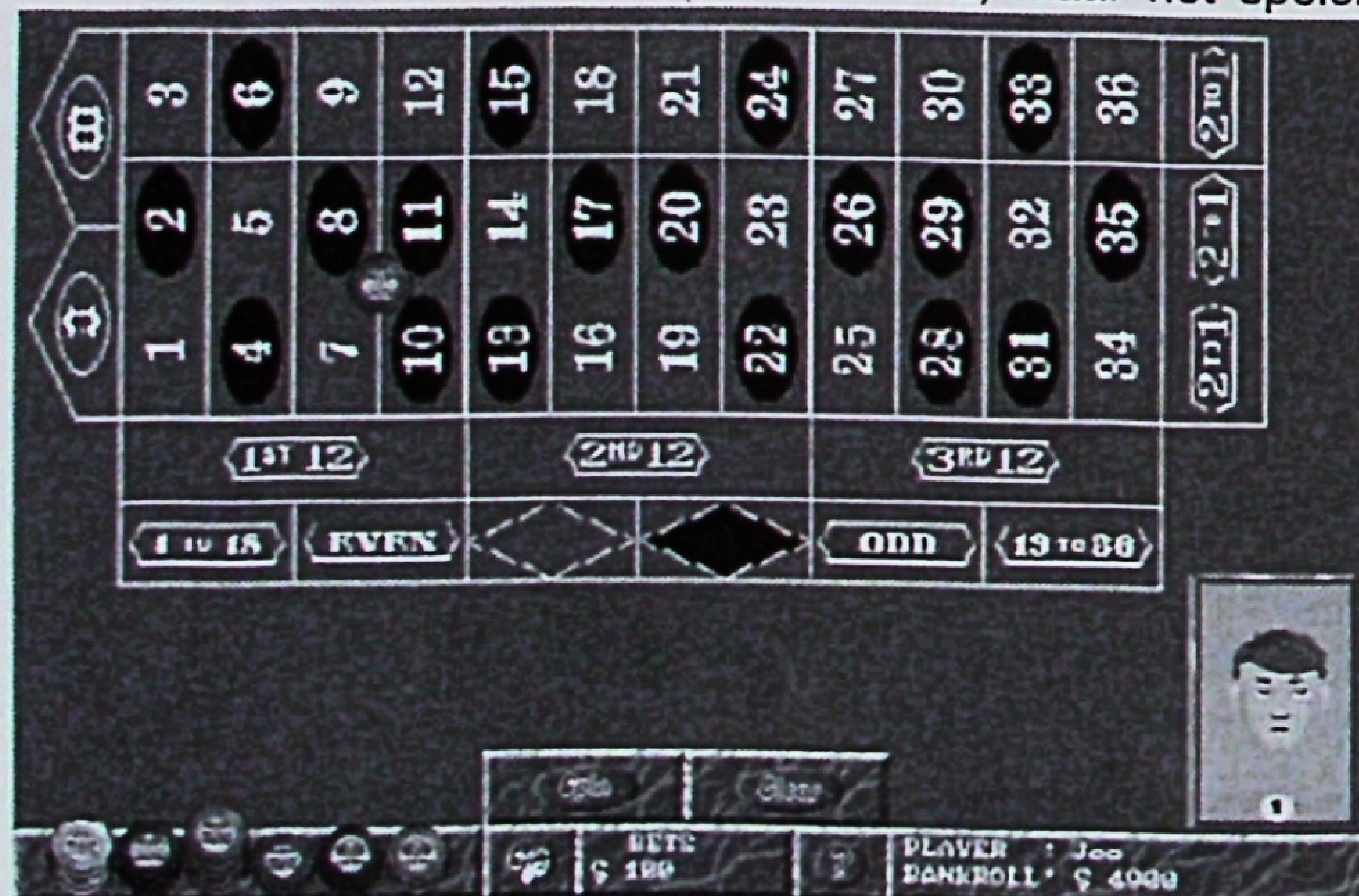
Bij deze software zijn alle bekende spellen uit de casino's verzameld en we kunnen ze selecteren uit 3 menu's. Aan tafel kunnen we (evt. met meerdere personen via modem of netwerk) de volgende spellen spelen:
BLACKJACK, ROULETTE, BACCARAT, 4 soorten POKER (5-Card Draw, 5 en 7 Card Stud en Texas Hold 'Em), KENO, CRAPS.
Verder zijn er machines, waarop vanzelfsprekend uitsluitend solo gespeeld kan worden. Hiertoe heeft het programma VIDEO POKER en maar liefst 36 verschillende SLOT MACHINES.

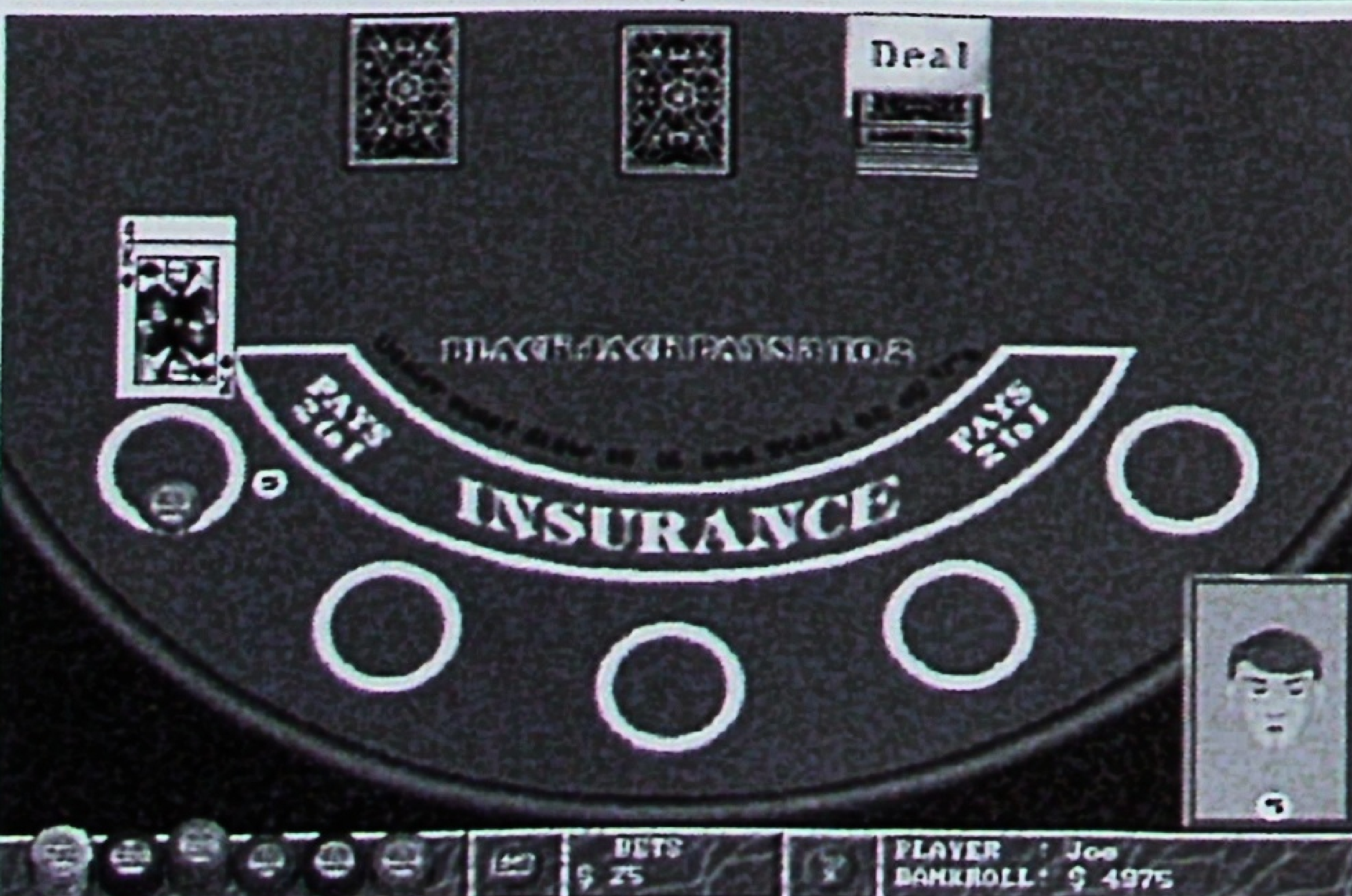
Wat spellen betreft allemaal overbekend, maar het spelen via modem of netwerk geeft toch de mogelijkheid om de spanning op te voeren en evt. echt te gokken. Dit komen we weinig tegen bij dit soort programma's en deze opties maken het pakket bijzonder aantrekkelijk.

Bij de spellen goede beelden, vooral in SVGA, wat achtergrondmuziek en enkele geluidseffekten. Alles is netjes verzorgd, al is de handleiding misschien iets te beknopt voor de beginner die de spellen absoluut niet kent.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.







CASINO COLLECTION

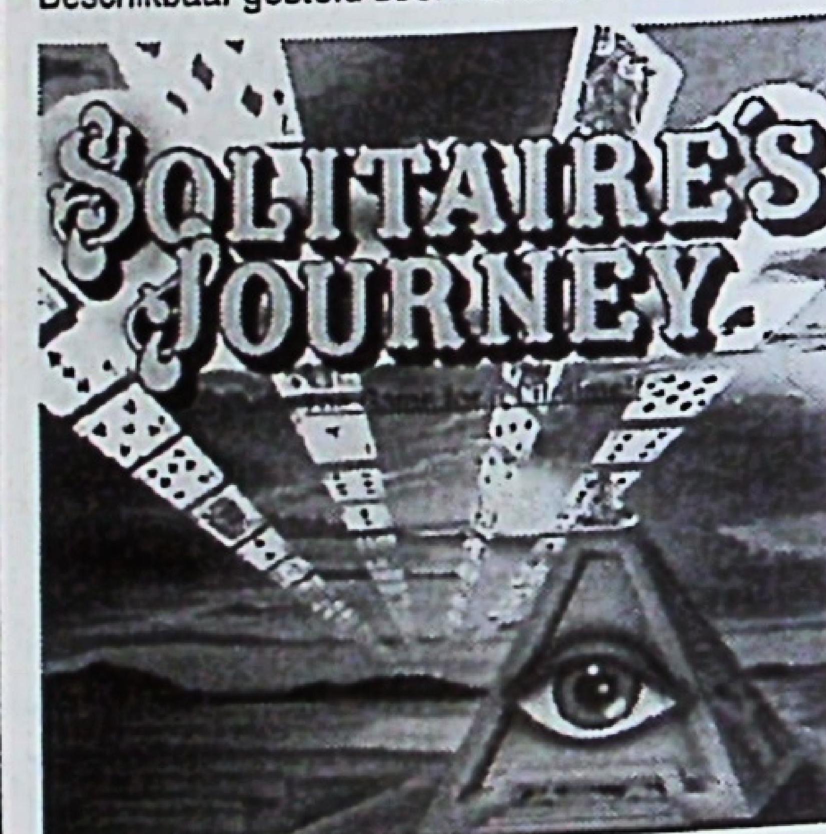
Softwarehuis: Capstone.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, EGA, VGA, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,50

Achterop de doos merken we pas dat we met TRUMP CASTLE 2 te maken hebben. Een oude versie van het boven beschreven spel, maar dan op CD-ROM en aanmerkelijk lager geprijsd. Voor de lagere prijs kregen we echter heel wat minder. De beelden zijn CGA, EGA of VGA, terwijl SVGA ontbreekt. De plaatjes zijn eenvoudig en muziek en geluid worden ook veel minder gebruikt. Er zijn minder slotmachines aanwezig, maar de rest van de spellen is gelijk aan deel 3. Het belangrijkste gemis is de mogelijkheid om met meerdere spelers te spelen.
Vreemd genoeg wordt bij deze CD-ROM een beveiliging toegepast; iets dat bij de diskettes van deel 3 niet wordt gedaan.

Wie CD-ROM heeft en geen behoefte heeft aan menselijke tegenstanders kan voor minder geld met dit pakket ook alle spellen spelen, al is de grafische weergave wat magertjes.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



SOLITAIRE'S JOURNEY

Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, EGA, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"DD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50

Nogmaals de kaarten schudden voor Solitaire, bij ons beter bekend als Patience; een kaartspel voor één persoon. Op deze disk staan echter wel 105 varianten op dit spel, dus de liefhebber kan zich uitleven. Om de keuze niet altijd even saai te maken kun je ook willekeurige volgordes samenstellen of toernooien volgen of zelf opzetten. De resultaten van de diverse spellen worden in tabellen bijgehouden.
Voor de liefhebbers.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Alfred.

LUCKY'S CASINO ADVENTURE

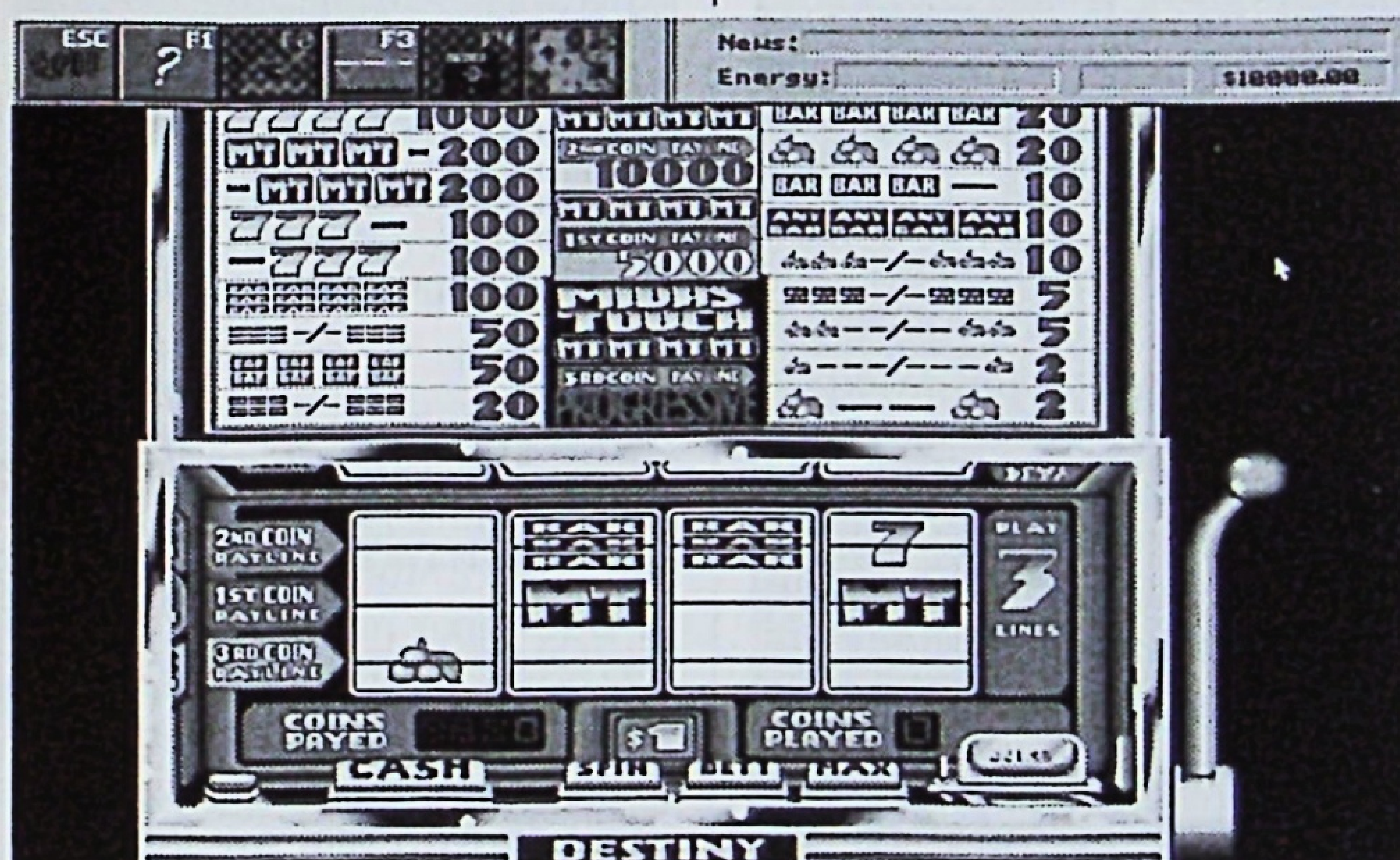


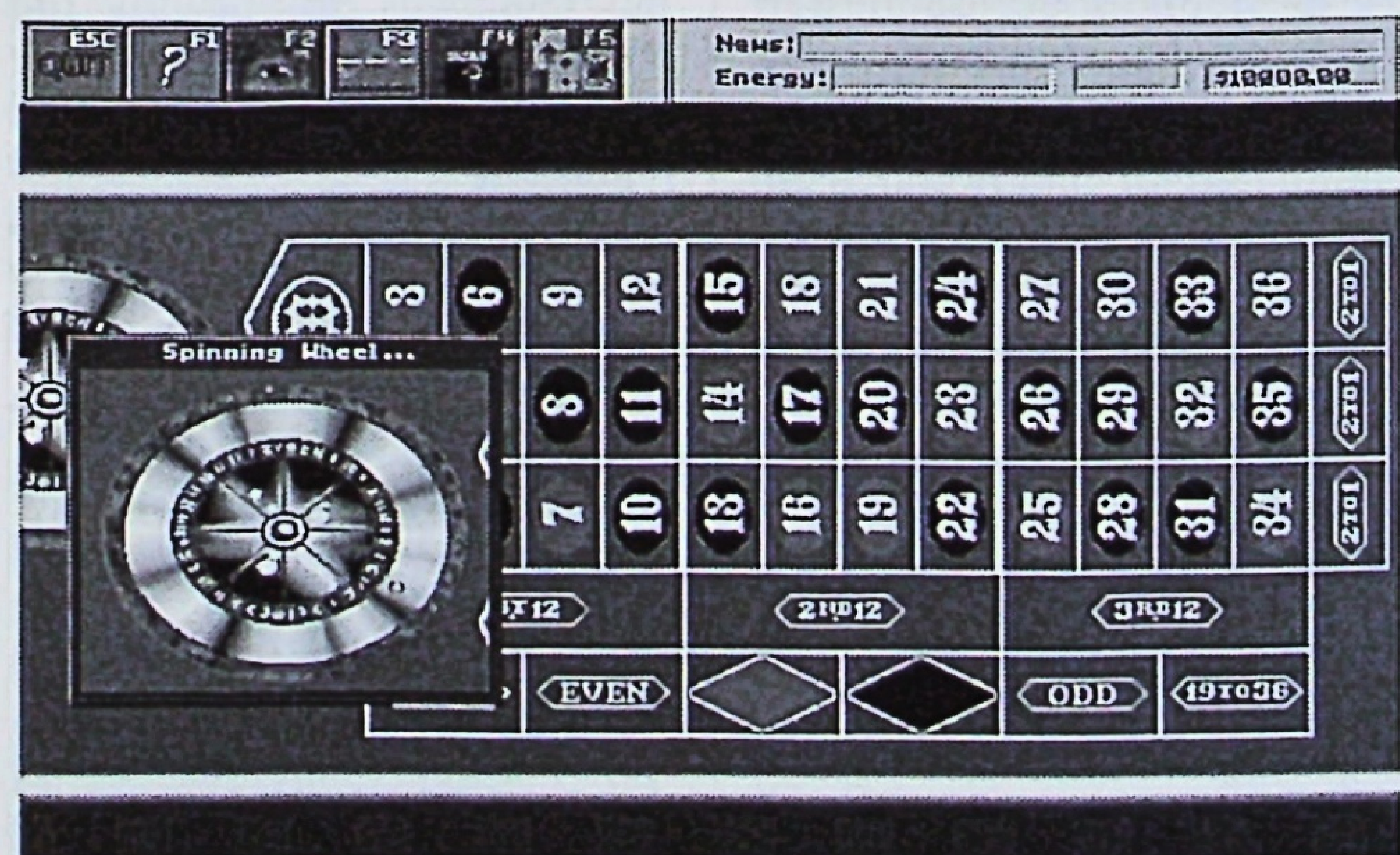
Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, SVGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50

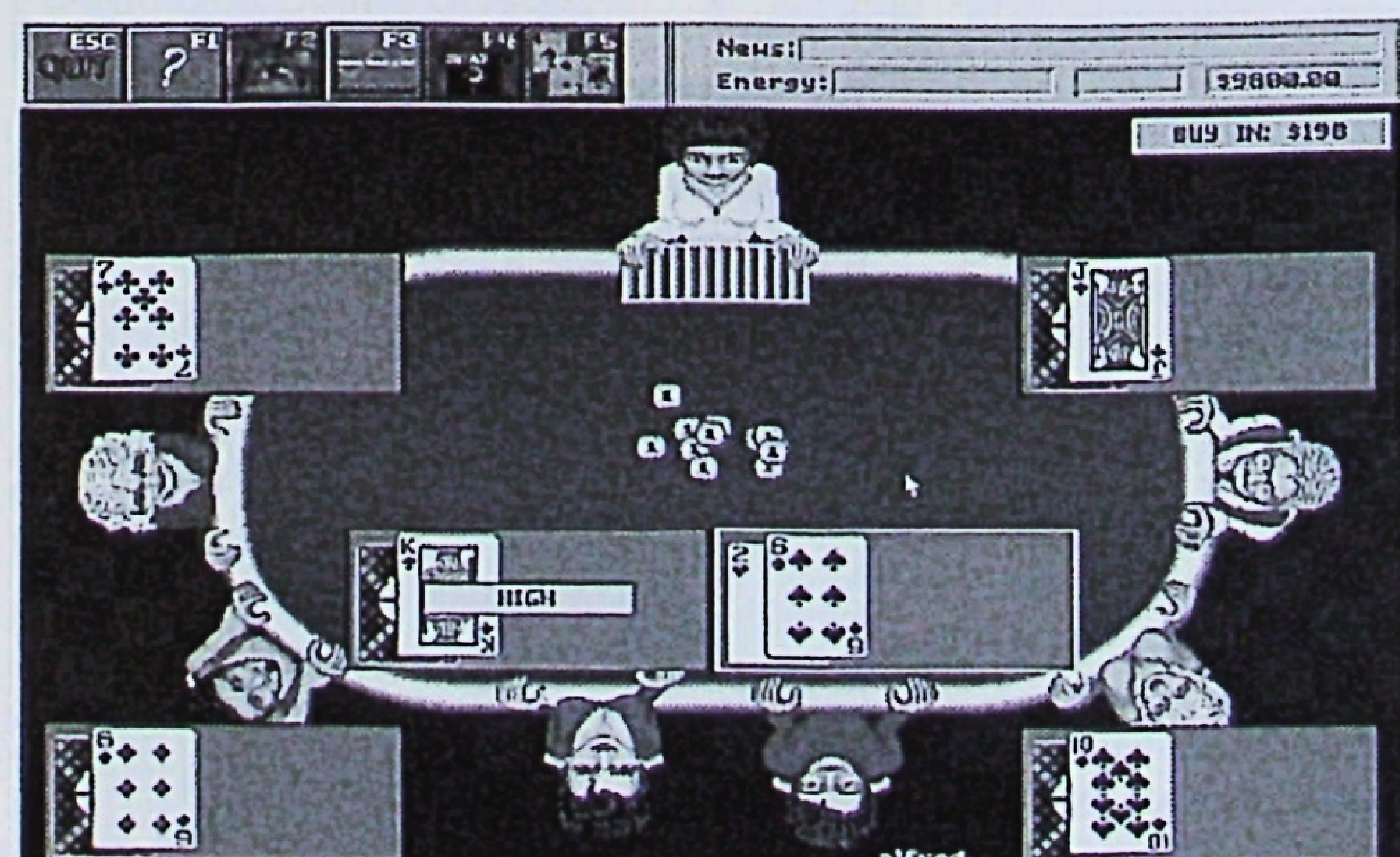
Op de harddisk is ruim 5Mb. nodig. De grafische kaart moet VESA compatible zijn. Expanded geheugen wordt ondersteund.

Net als bij TRUMP CASTLE 3 gaat het hier om een verzameling van spellen, welke in de Amerikaans casino's gespeeld kunnen worden. Er zijn echter belangrijke verschillen. Dit spel is niet geschikt voor gebruik via een modem, er wordt gewerkt onder DOS, beeld en geluid zijn aanmerkelijk beter en tevens is een aardig adventure in LUCKY'S CASINO opgenomen.

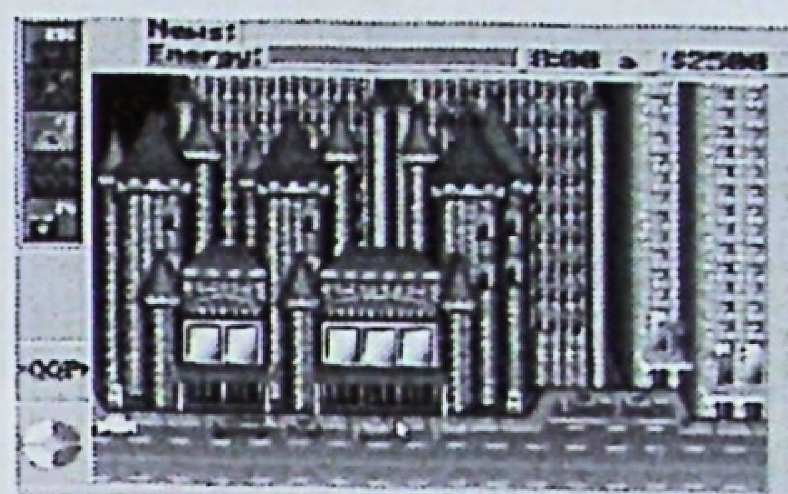
Dit pakket bevat de volgende spellen:
BACCARAT, BIG SIX WHEEL, BINGO, BLACKJACK, CARIBBEAN STUD, CASINO, KENO, PAI GOW POKER, FIVE CARD STUD, TEXAS HOLD'EM, FIVE CARD DRAW (2 versies), RED DOG, ROULETTE en verder 3 videopoker kasten en 8 slotmachines.
Op de gokkasten na dus heel wat meer dan bij de concurrent. Alle spellen hebben fraaie beelden, diverse animaties, spraak en geluidseffekten.
Ook bij dit pakket is de handleiding beknopt en wordt uitgegaan van bekendheid met de spellen.







ADVENTURE



Voor de minder serieuze goklustigen onder ons heeft het pakket een adventure.
Je bent 3 weken op vakantie in één van de vele casino-steden die Amerika rijk is. Je hebt $2500,- op zak en -zoals gebruikelijk is in dit soort steden, waar de rivaliteit onder de gokpaleizen groot is- een aantal coupons om gratis een gokje te wagen. Via een overzichtskaart kun je, lopend of met een taxi, de diverse gebouwen ingaan om aan tafels of machines je geluk te beproeven. In tegenstelling tot de gewone spellen gaat het bij dit adventure wat anders. Je moet betalen voor de taxi's, slapen in hotels, eten en het spelen onderbreken vanwege vermoeidheidsverschijnselen. Buiten het spelen, waar je misschien iets mee kunt verdienen, ben je voor alle nevenactiviteiten in ieder geval geld kwijt. Ben je blut, dan kun je eventueel nog iets ritselen bij de pandjesbaas in één van de zijstraten.

KONKLUSIE

Dit spel heeft meer varianten bij de tafelspellen, maar minder bij de gokkasten. Wie alleen speelt en dus geen interesse heeft in de modem-optie van Trump Castle 3, krijgt bij dit spel betere beelden, veel meer geluiden, animaties en een heel leuk adventure ter afwisseling. Ook interessant is de aanwezigheid van het hier zo populaire Bingospel in dit pakket.
LUCKY'S CASINO is zondermeer geslaagd.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



CASINO LITE

Softwarehuis: Gametek.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.1 of hoger, EGA, VGA, harddisk, muis etc.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50

Op de harddisk is 2Mb. ruimte nodig.

Met dit pakket zijn we snel klaar, want het bevat slechts 3 pokerspellen:
SEVEN CARD STUD, TEXAS HOLD'EM en OMAHA HOLD'EM.
Verder niets! De beelden zijn zeer eenvoudig in 16-kleuren EGA hi-res en er is een beetje muziek en spraak. Voor bijna negentig gulden steekt dit dus zeer magertjes af bij zowel Lucky's Casino als Trump Castle 3. Voor een paar tientjes meer heb je dus keuze uit 2 uitgebreidere en fraaiere pakketten.

BEELD:	5
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	3

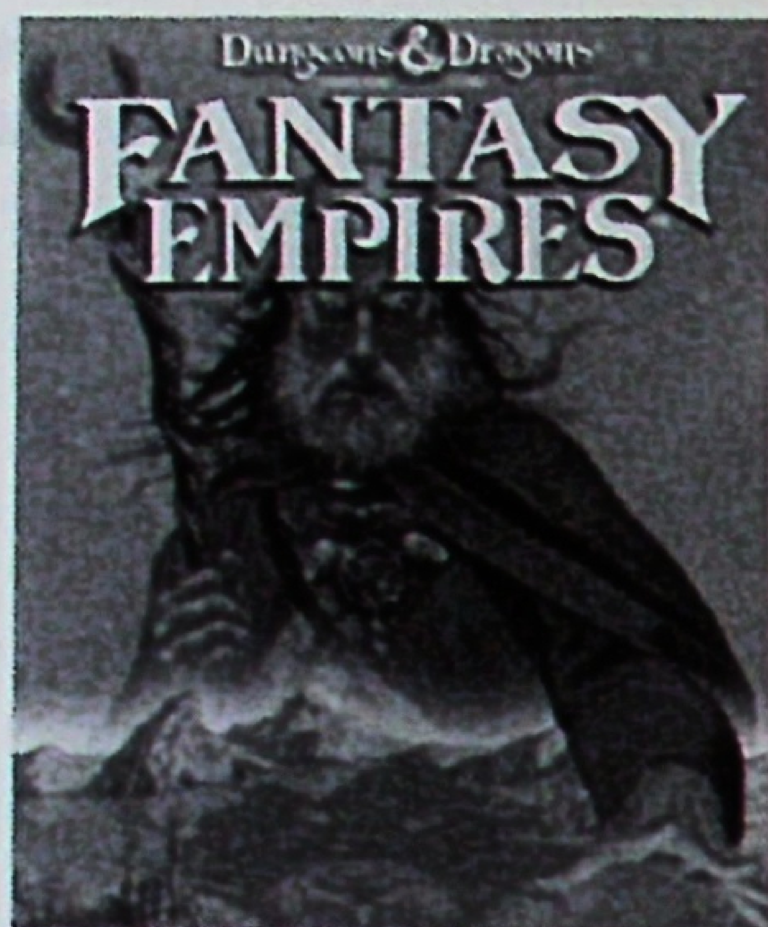
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

FANTASY EMPIRES

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386, min. 4Mb., VGA, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50

Van het geheugen is 512Kb. vrij standaard geheugen nodig en 3Mb. XMS geheugen. Op de harddisk is 2,3 Mb. nodig.

Voor de recensie van dit spel kun je terecht in Software Gids nr. 24 en daar blijkt het heel aardig uit de verf te komen. De



verschillen tussen CD en disk zijn niet opzienbarend en op één punt zelfs teleurstellend.

VOORDELEN

Het belangrijkste voordeel is de prijs. Deze CD is maar liefst FL. 30,= goedkoper dan de disketteversie. Verder gebruikt de CD maar dik 2Mb. van de harddisk tegen 15Mb. bij de versie op disk.

TEGENVALLERS

Echte tegenvallers zijn er eigenlijk niet, maar het enigszins negatieve commentaar is geheel te wijten aan de beloftes op de verpakking. Daar staat: "ENHANCED VERSION!", "More interaction with the Dungeon Master" en "Previews of Dungeon Hack and Ravenloft".
Dit betekent in de praktijk een beetje extra spraak en een iets uitgebreider introotje, maar helaas geen previews.

KONKLUSIE

Al met al geen echte tegenvaller, want de prijs is zeer gunstig geworden en het spel is kwalitatief onveranderd. Een tikje vreemd zijn de vage kreten op de doos. Dit produkt is gewoon goed en heeft echt geen valse beloftes of overdreven aanbevelingen nodig!
Kijken we naar de beoordeling in Software Gids nr. 24, dan kan het geluid een puntje meer krijgen en de prijs 2 punten meer!

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GUS GOES TO CYBERTOWN

Softwarehuis: Modern Media Ventures.
Multimedia PC: min. 4Mb., Windows 3.1 of hoger, VGA, CD-ROM drive.
Macintosh: min. 4Mb., System 7.0 of hoger, 256 kleuren, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 149,50

Dit is een z.g. Dual Platform CD-ROM. Beide versies (MS-DOS/Windows en Apple/Macintosh) staan op dezelfde CD.

Gus goes to Cybertown is een spel met educatieve onderdelen voor kinderen tot 8 jaar, die de Engelse taal wel moeten beheersen. Voor diezelfde kinderen zit in het pakket ook nog een klein kleurboek.







Het spel bevat eenvoudige puzzels en veel onderdelen om namen, woordjes en voorwerpen te leren. Alles is voorzien van fraaie tekeningen, spraak, animaties, cartoons en geluidseffekten om de kinderen goed bezig te houden.
Leuk, maar hier in ons land voor een zeer klein publiek.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

KIDS COLLECTION

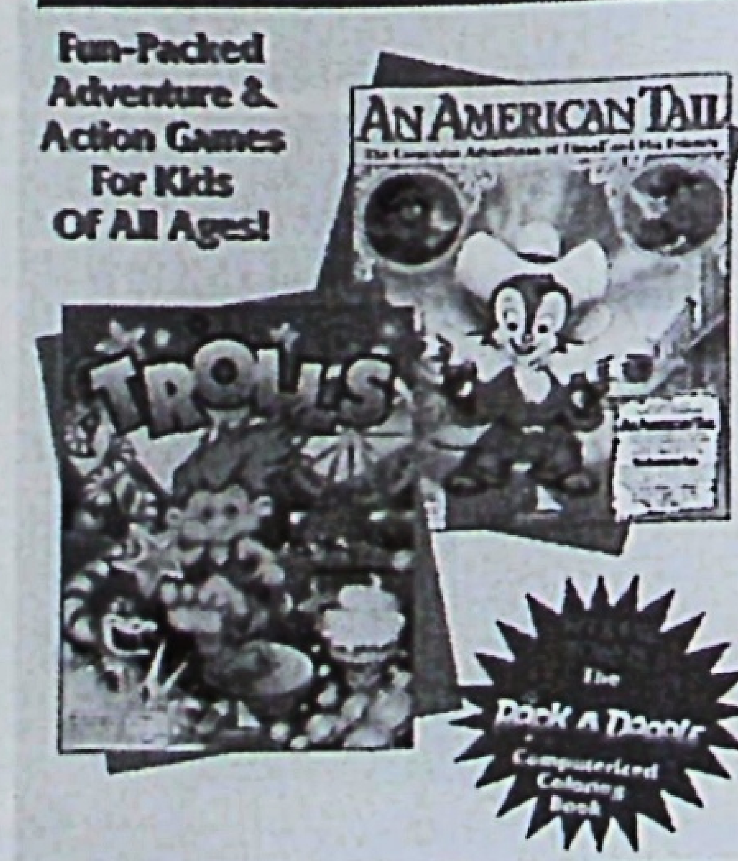
Softwarehuis: Capstone.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, EGA, VGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,50

Deze verzamel CD bevat 3 programma's, welke eerst naar harddisk overgezet moeten worden en die voor CD-ROM verder ook niet zijn aangepast.
AN AMERICAN TALE (zie Software Gids nr. 17) is een grafisch adventure rond het tekenfilm figuurtje Fievel. Het spel werkt met keuzevragen, heeft zeer fraaie beelden, maar is wel erg makkelijk.
TROLLS hebben we beschreven in Software Gids nr. 18 en in SWG 23 bij de CD-32 versie. "Een zalig platformspel" schreven we in nr. 17 en dat is het nog steeds.
ROCK A DOODLE is het bonusprogramma op de CD en dit is geen spel, doch een elektronisch kleurboek. De plaatjes variëren van eenvoudig tot ingewikkeld en veel stripfiguurtjes kunnen ook ingekleurd worden.

Een leuke combinatie voor een heel aantrekkelijk prijsje.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



HUGO's HOUSE OF HORRORS

Softwarehuis: Chestnut.
Min. 80286, min. 640Kb., EGA, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker.
Richtprijs: FL. 35,=

Op deze CD-ROM zijn de 3 shareware grafische adventures rond Hugo samengebracht:
Vol. 1: HUGO'S HOUSE OF HORRORS
Vol. 2: WHO DUNNIT?
Vol. 3: JUNGLE OF DOOM.
De adventures zijn best aardig, maar grafisch zeer eenvoudig en slechts voorzien van wat bliepjes uit de interne speaker van de PC.
Om ze te spelen moeten ze eerst op harddisk worden gezet. Verder op de CD informatie en een dia-show over andere CD-ROM titels van dit softwarehuis in zowel VGA als SVGA.

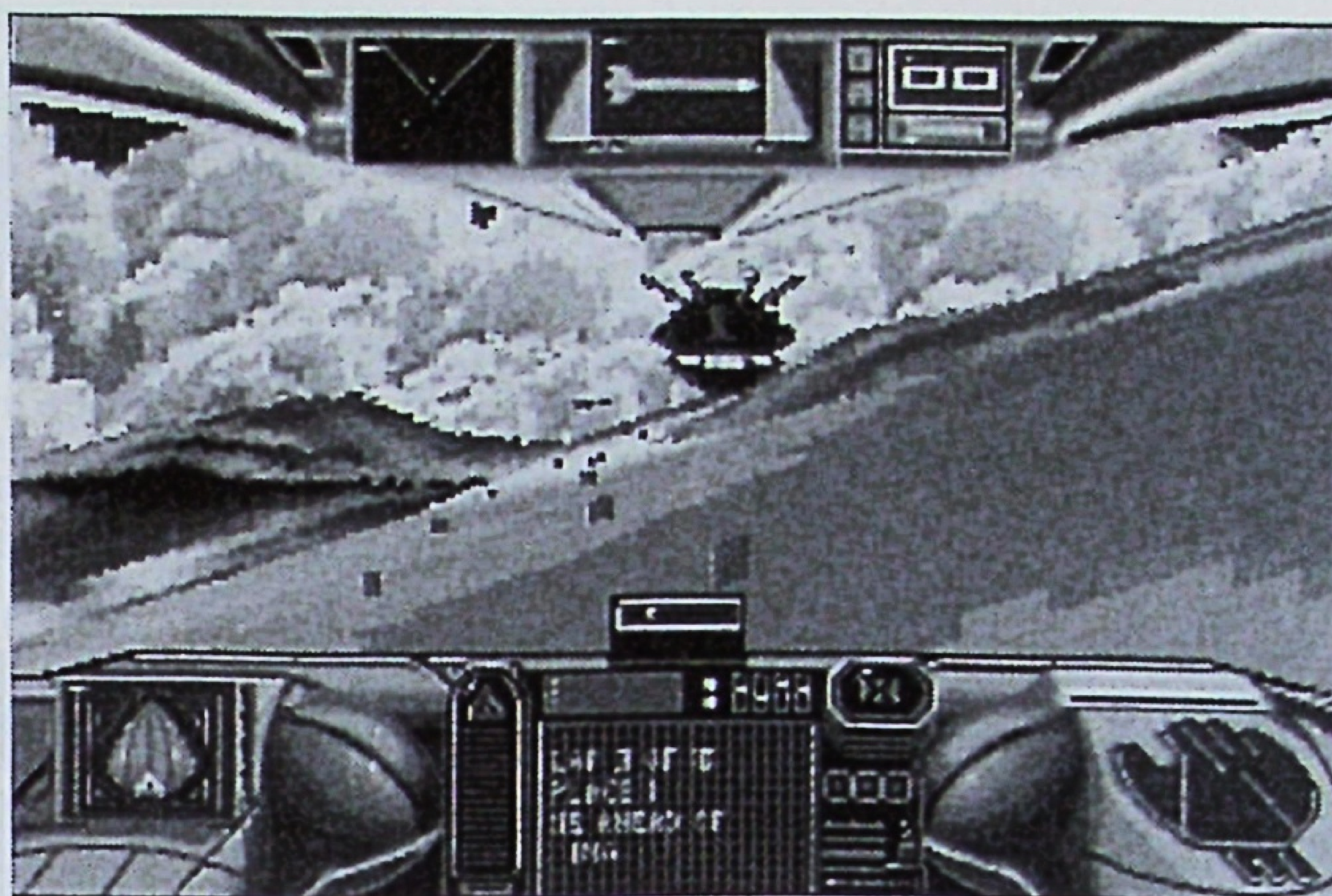
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



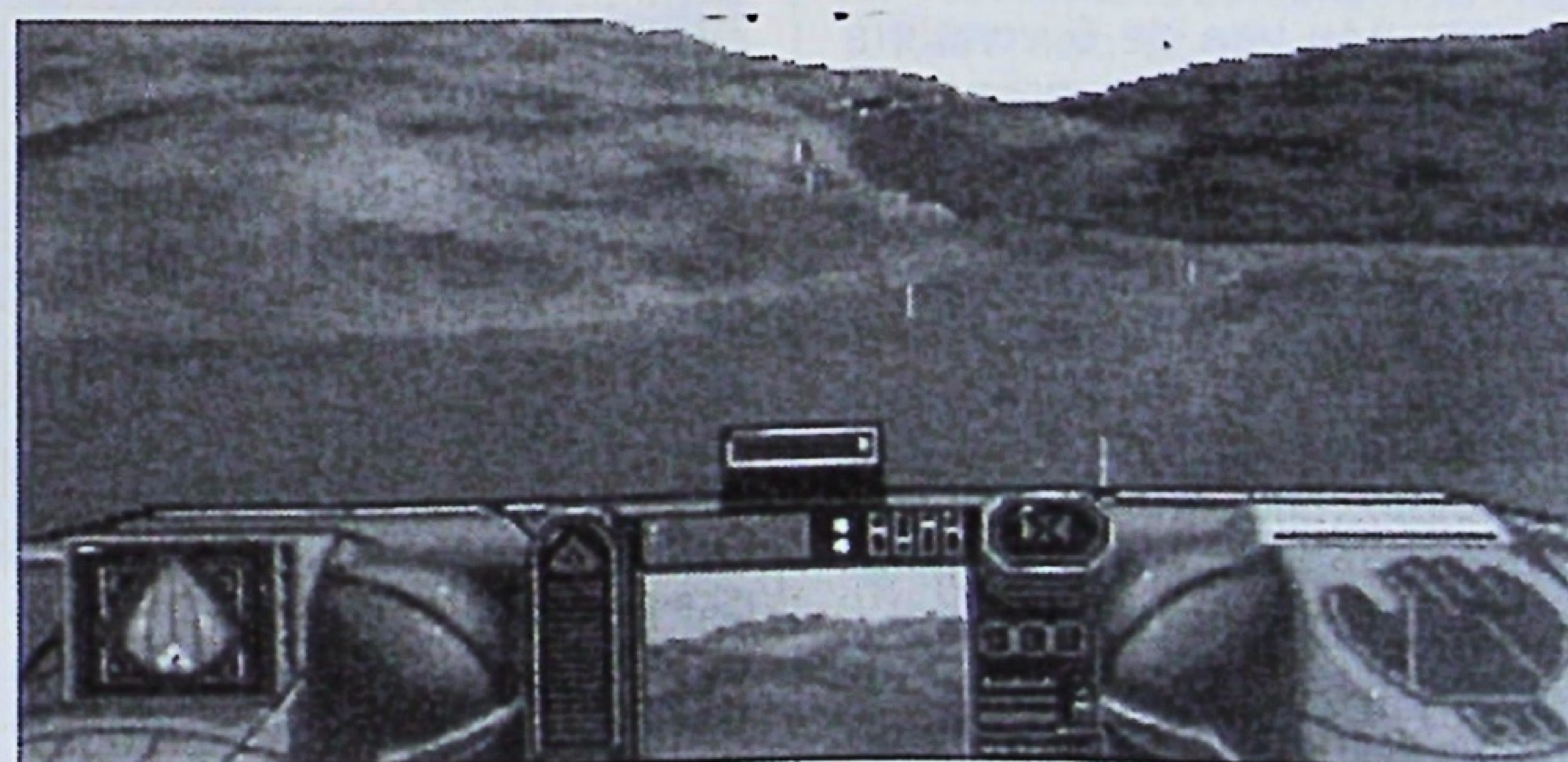


CYBER RACE

Softwarehuis: Cyberdreams.
CD-ROM drive, Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 79,50







De software staat op CD-ROM, dus een CD-ROM drive is noodzakelijk, evenals het MSCDEX besturingssysteem. Op de verpakking en in de handleiding vinden we echter verder nergens configuratie eisen, dus gaan we verder met onze bevindingen bij het installeren van het programma. Op de harddisk is slechts een paar honderd kilobyte noodzakelijk, installeren met 20Mb. op de harde schijf is ook mogelijk om het programma te versnellen. Bij de installatie blijkt dat het programma geen geheugenbeheerders accepteert en dus geen extended of expanded geheugen gebruikt. Daarna blijkt dat wel flink wat van het basisgeheugen nodig is, zodat we alle drivers moeten verwijderen -inklusief die van de muis- om het spel tot leven te brengen; alleen HIMEM.SYS mag meedoen. Krijg ik zo het programma aan de praat, dan blijkt dat in de handleiding verwezen wordt naar een 'Reference card' met daarop de toetsindeling, doch deze ontbreekt. In een menu ontdek ik echter dat ik kan kiezen tussen keyboard, joystick of Thrustmaster en tevens zie ik hier dat we moeten draaien met minimale details. Daar ik deze test doe op een 80486/33Mhz. machine is dit dus meteen de minimum configuratie en dan nog loopt het programma zeer traag! Schakel ik -eigenwijs als ik ben- meer details in, dan lijkt het of ik weer voor m'n XT uit een grijs verleden zit.

Het spel heeft wat weg van Comanche Maximum Overkill, maar dan met matige scrolling, slechte besturing en hopeloze wapens. Ik vlieg rond in een race tegen andere 'vliegtuigen', pruts wat met de wapens en zowaar.... ik haal het eind van de eerste ronde. Hier krijg ik te zien dat ik het netjes heb gedaan, maar geen vijanden heb neergeschoten. Beschadigd is het toestel volgens de computer ook niet, terwijl ik toch duidelijk enkele voltreffers heb waargenomen. Ik krijg voor m'n 'uitstekende' prestaties een fiks kapitaal om het toestel te bewapenen voor de tweede ronde. Omdat ik zelf nauwelijks heb geschoten met het hopeloze wapentuig houd ik geld over en de volgende ronde draai ik binnen een paar minuten door met hetzelfde resultaat. Hierna ronde 3 en 4... en dan houd ik het voor gezien. Intussen heb ik muziek en geluid via de Soundblaster gehoord, dus die wordt ook ondersteund.

Dit is knudde met een rietje! Hoe zal de aangekondigde Amiga versie worden??

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	2
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GAME MAKER

Softwarehuis: Recreational Software Design.
Min. 80386, min. 1Mb., DOS 4.01 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Diskette: 3.5"HD.
PC-speaker, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 169,=

GAME MAKER is een utility om zelf spellen te ontwikkelen, maar is absoluut geen programmeertaal. Er wordt gewerkt met kant-en-klare brokjes achtergrond, voorgeprogrammeerde figuurtjes en monsters, zeer beperkte animaties en veel beperkingen (dit is uiteraard geheel in tegenstelling met wat de doos vermeldt). Plakken we dit materiaal -zeer eenvoudig en snel, dat moet gezegd worden- samen tot een spelletje, dan krijgen we op ons scherm een shareware sfeertje uit de begintijd van de 80286 processors met de snelheid van een XT. Bewegingen van figuurtjes in een spel (animaties kun je dit echt niet noemen) gaan niet beeldpunt voor beeldpunt, maar per voorgeprogrammeerd achtergrondblokje, dus met zeer grote schokken. Ook voor alle andere faciliteiten die dit programma biedt, geldt dat het resultaat grof, schokkerig en zeer gedateerd overkomt.

Het resultaat is dus ronduit slecht en dat is logisch. Het programma doet niets anders dan voorgeprogrammeerde stukjes aan elkaar plakken en over elkaar heen zetten, waarna ze allemaal stuk voor stuk worden afgewerkt en dat is een moeizaam werkje; zelfs voor een 486DX processor. Wie zelf een spel wil maken kan dit beter in BASIC doen, maar moet dan wel het eindresultaat met een BASIC-compiler verwerken, want ook een BASIC-interpreter is al gauw te traag voor een spel. Wil je kwaliteitsprogramma's maken, dan moet je op een MS-DOS machine minimaal in C+(++) programmeren. Ideaal, maar zonder meer de lastigste manier, is programmeren in Assembler en/of machinecode.

Voor FL. 169,= krijg je een heel aardig en gebruiksvriendelijk programma, dat een zeer mager eindprodukt levert.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





Microsoft GOLF
Multimedia Edition.

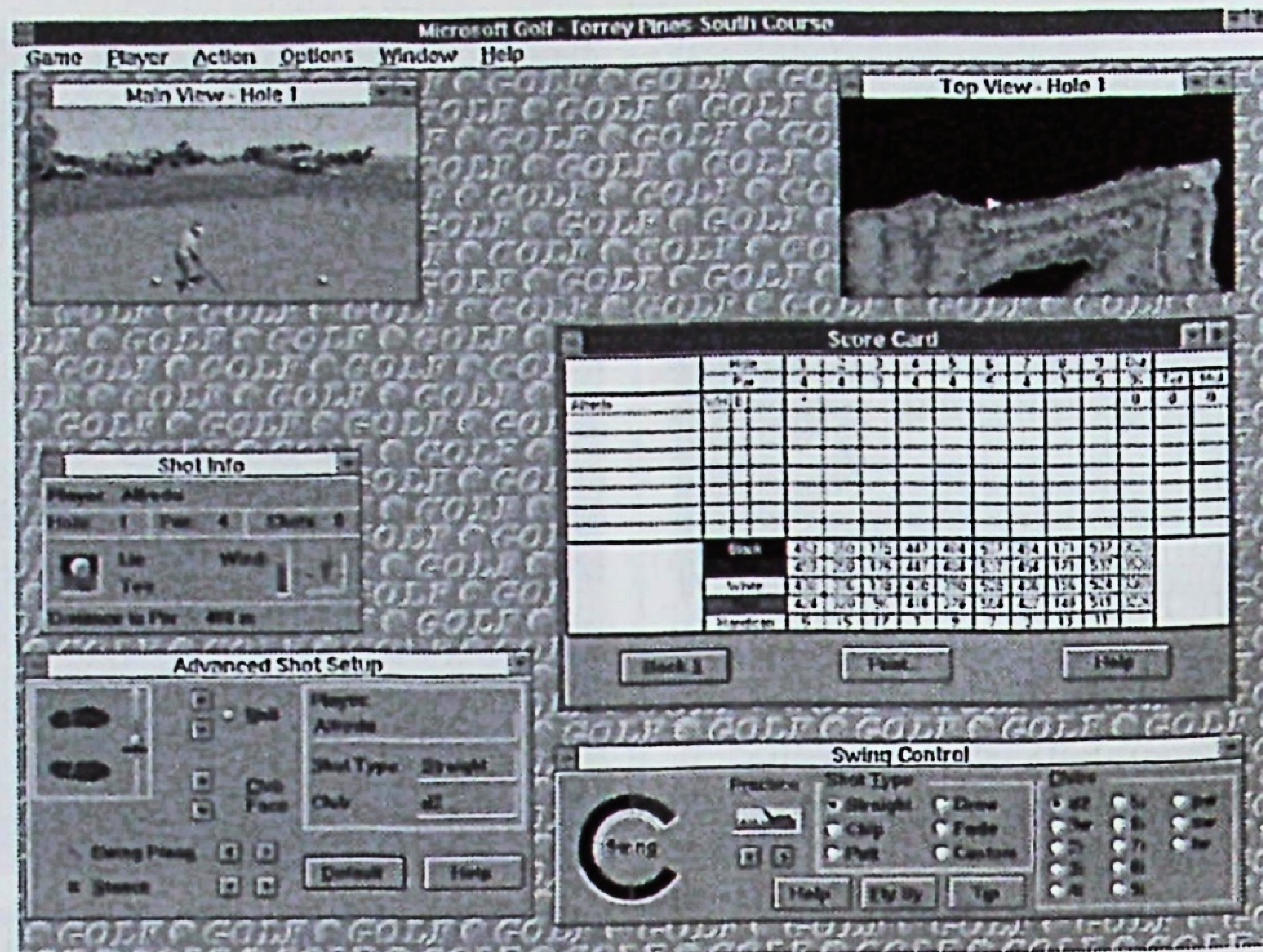
Softwarehuis: Microsoft.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 3.1 of hoger, VGA, harddisk, Windows 3.1 of hoger, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-4.
PC-speaker, Windows Multimedia compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 119,=

Het programma zelf neemt minimaal 4Mb. op de harddisk in beslag. Verder wordt -indien de programmatuur nog niet aanwezig is- Windows uitgebreid met software om videofilms te tonen. Desgewenst moet nog wat ruimte vrij zijn voor het opslaan van spelsituaties.

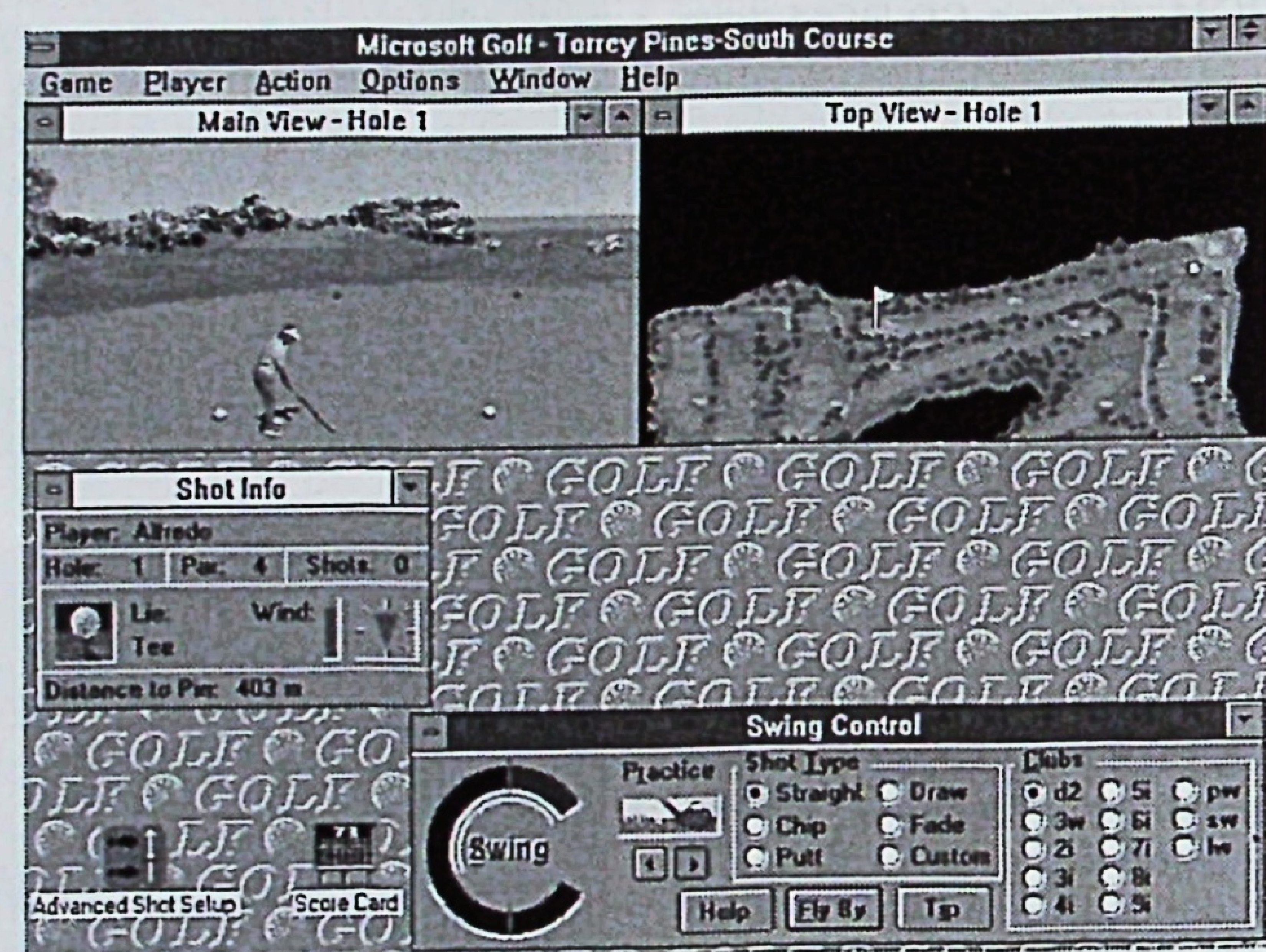
Microsoft heeft met dit pakket een regelrechte concurrent van LINKS GOLF op de markt gebracht. Dit programma werkt echter alleen onder Windows, terwijl LINKS zowel voor DOS als voor Windows (deze laatste binnenkort ook op CD-ROM) verkrijgbaar is. Microsoft weet, als ontwikkelaar van Windows, heel goed met dit besturingssysteem om te gaan, dus snelheidsproblemen komen we bij dit pakket niet tegen. Op een 486 machine loopt alles gesmeerd met maximale details, terwijl het programma ook goed uit de voeten kan op een 386SX. Op deze tragere processor zul je echter wel wat details en andere extra's moeten terugschroeven of uitschakelen.

Op de CD treffen we helaas slechts 1 baan aan: Torrey Pines-South Course, dus de liefhebber zal binnenkort andere golfbanen apart moeten aanschaffen. Verder staat op de CD-ROM ca. 90Mb. aan files, die alleen gebruikt worden om demo's en overzichten in de vorm van videofilms weer te geven. Het programma gebruikt vaste schermen en vensters, zodat de formaten van deze beelden afhankelijk zijn van de resolutie waarin Windows draait. Werkt Windows in 1024x768 mode, dan kunnen alle schermen en vensters tegelijkertijd geopend zijn. Bij 800x600 kan dit op één venster na ook en bij 640x480 moeten 2 vensters als pictogrammen getoond worden om ze te openen als ze gebruikt moeten worden. Wie gewoon in VGA draait (320x200) kan slechts één van de 6 vensters open of op de voorgrond tonen. Op een 14" monitor bij een resolutie van 1024x768 is het beeld iets te klein. Heel aardig zijn de films over de geschiedenis van de streek en 'Fly By' video's, die elk baandeel van bovenaf laten zien alsof je er zeer laag overheen vliegt. Wie wat minder serieus aan de slag wil, kan de standaard geluidseffekten vervangen door 'Wacky Sounds'.
Buiten allerlei instelmogelijkheden, opties en moeilijkheidsgraden is het programma ook voorzien van een hint-optie, waar ook weer gebruik wordt gemaakt van videofilms.

Het programma is uitstekend en de vele videofilms maken het geheel heel levendig. Buiten de films zit het spel vol spraak, animaties, geluidseffekten en achtergrondgeluiden, dus alles is echt Multimedia. Het enige wat we missen - en dat LINKS 386PRO zo fraai maakt- zijn de SVGA schermen. Microsoft heeft dus wat mindere kwaliteit als het gaat om het baanoverzicht tijdens het golfspel zelf, maar maakt dit ruimschoots goed door de vele extra views en films.



Boven: 1024x768 Onder: 640x480



Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GOLDEN 7

Softwarehuis: Ubi Soft.
Min. 80386, min. 640Kb., EGA, VGA, harddisk, CD-ROM drive. Keyboard/joystick/muis.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

Op de harddisk is slechts 2Mb. ruimte nodig voor één van de spellen, een configuratie bestand en ruimte voor het bewaren van spelsituaties. Op de CD staan van alle spellen zowel de Engelse als de Duitse versies. Van enkele spellen staat ook een Franse versie op de schijf. Alle titels op de CD zijn echter wel de voormalige diskette versies, dus bij de Sierra spellen de versies zonder extra spraak e.d.

GOLDEN 7 is een verzamel CD met werken van diverse softwarehuizen. De 7 volgende titels vind je op deze CD-ROM:
SARGON 5 (schaakprogramma)
SHANGHAI 2 (mah-jong variant)
HEART OF CHINA (grafisch adventure)
LEISURE SUIT LARRY 5 (grafisch adventure)
KING'S QUEST 5 (grafisch adventure)
GREAT COURTS (tennis simulator)
RED BARON (flightsimulator)
King's Quest 5 is beschreven in Software Gids nr. 6, Red Baron vind je in Gids nr. 7, Heart of China staat in nummer 9 en Larry 5 kunnen we terugvinden in Software Gids nr. 10.

Ondanks dat het hier niet gaat om de speciale CD-ROM versies van de programma's, krijg je voor een heel laag bedrag 7 topspellen. De beide simulatoren en de beide bordspellen zijn dit bedrag al waard, want dat zijn alle 4 spellen die vaker en over een lange periode steeds weer gespeeld kunnen worden. De kracht van deze verzamel CD zit dan ook in deze 4 titels, want de adventures zijn na een paar keer spelen niet echt interessant meer.

Bovenstaande technische gegevens gelden voor alle spellen. Enkele titels ondersteunen meer geluidskaarten of werken nog in andere grafische modes. Alleen Shanghai 2 moet eerst op de harddisk worden gezet. Bij de andere spellen hoeft dit niet. Een menu om de spellen op te starten wordt ook op de harddisk gezet.



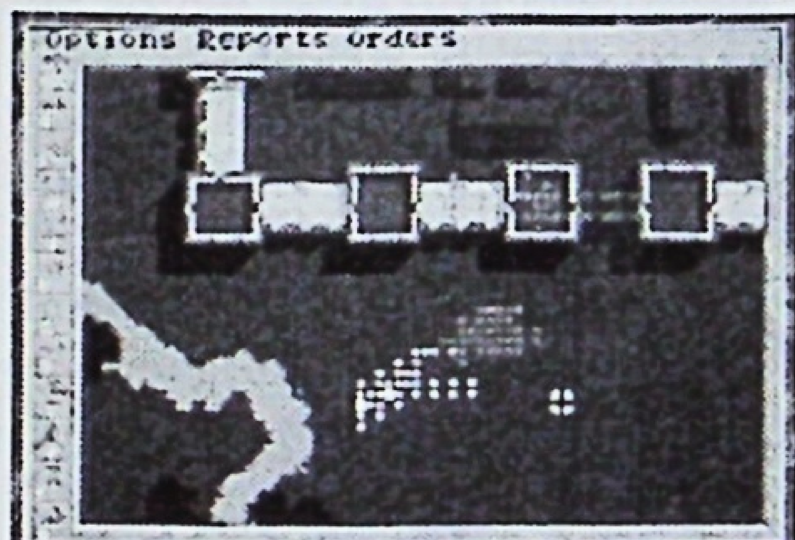
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



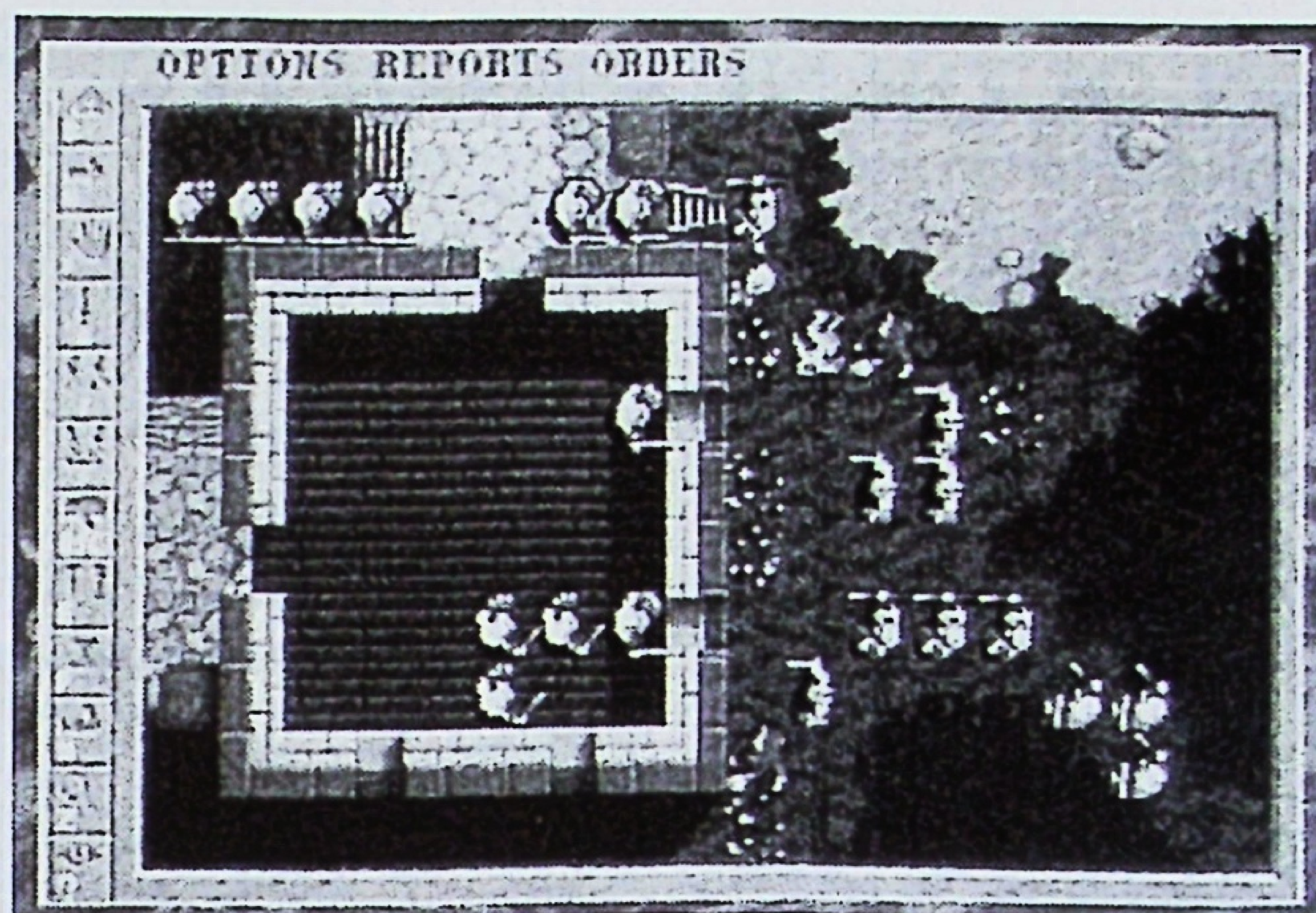
WALLS OF ROME

**Softwarehuis: Mindcraft.
Min. 80286/12Mhz., min. 640Kb., VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox Voice Master, Covox Speech Thing, Disney Sound Source, Ati Stereo FX, Aria.
Richtprijs: FL. 129,=**

Op de harddisk is 14Mb. ruimte nodig. Bovengenoemde configuratie is het absolute minimum. Wil je muziek en geluid, dan is 2Mb. XMS geheugen nodig en voor een vlot spelverloop is 25Mhz. noodzakelijk.

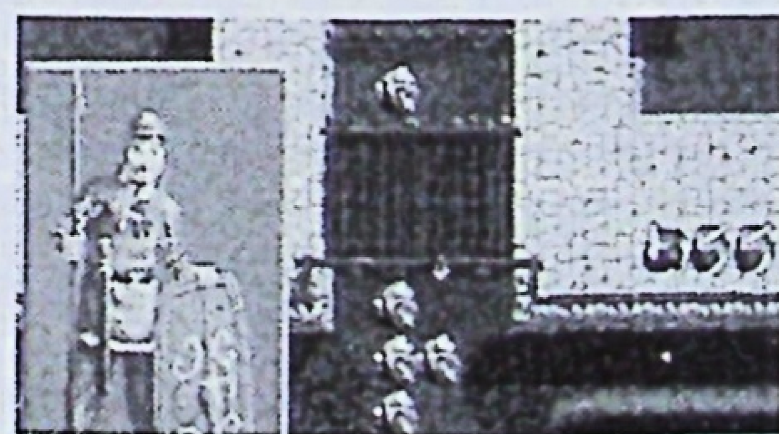


Walls of Rome is een opvolger -of beter een variant- van Siege (gerecenseerd door Alfred in nr. 16 met een mooie 8 voor spelkwaliteit). Een spel in de categorie strategie, althans dat behoort het te zijn, maar daarover straks meer.
De installatie van het spel ging op een 486 vrij makkelijk, maar bij een 386 liep het programma geheel vast. Een blik in de handleiding hoe dit pro-

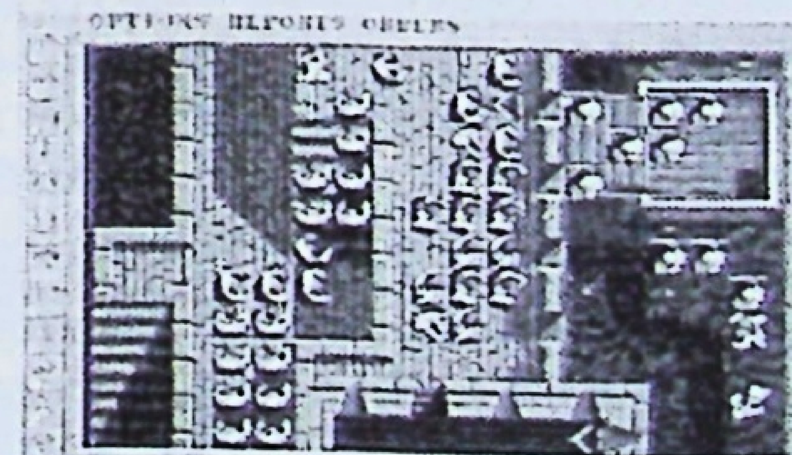


bleem op te lossen was niet voldoende. De juiste commando's voor decompressie werden niet genoemd, een behoorlijk minpunt voor de handleiding.

Het spel draait om de verovering van forten in de Romeinse tijd. Zowel de kant van de Romeinen en hun bondgenoten als de verschillende tegenstanders zoals, Kelten, Iberiërs, Phoeniciërs, Numidiërs kan gekozen worden. Daarnaast kun je kiezen om het fort te verdedigen of dit juist te bestormen. Voor de bestorming kun je verschillende technieken gebruiken. Ladders plaatsen, rijdende torens bouwen, proberen de poort te vernietigen met een ram of de boel ondermijnen door tunnels te graven en de muren te laten instorten, althans zo staat het



in de handleiding. De ladders plaatsen verloopt redelijk, evenals de torens bouwen en het rijden naar de muren van het fort. Maar zodra je troepen de opdracht geeft het fort te bestormen kiezen ze massaal voor die ene ladder en laten ze de veel ruimere en betere toren links liggen. Slechte programmering. Het instorten van muren door ondermijning kun je helemaal wel vergeten. Na 3 keer een complete muur te hebben ondermijnd en niets maar dan ook werkelijk niets te zien gebeuren, gaf ik de moed maar op en toog aan het werk met de stormram. Troepen selecteren om de ram te bouwen, keurig dirigeren naar de poort, opdracht geven om de poort te rammen en vervolgens gebeurt er absoluut niets! Na een paar pogingen



gaf ik ook hier maar de moed op.

Ten aanzien van het niveau van strategie is het volgende kenmerkend. Als aanvaller had ik na 2 uur spelen een overweldigende meerderheid van ca. 1500 aanvallers tegen 300 verdedigers, komt vervolgens de computer met de mededeling dat zaken voor mij zo slecht staan dat ik maar beter kan opgeven! Pas toen ik naar de verschillende torentjes op de muren een paar aanvallers had gestuurd kwam de mededeling dat de verdedigers het opgaven. Het programma kijkt alleen welke speler de te voren bepaalde (hex-)lokaties in handen heeft. 1500 Man op één plek is volgens het programma een hopeloos leger; 1000 man, verdeeld over 5 lokaties een overmacht.
Het niveau is helaas niet in te stellen en als je eenmaal door hebt welke strategie je moet gebruiken kun je alle scenario's makkelijk winnen.

Het spel zou het in 1992 (ten tijde van Siege) leuk gedaan hebben, maar niet meer in 1994. Het is geen verbetering van Siege, doch slechts een slap aftreksel. Grafisch is het spel wel redelijk en het geeft een paar leuke statistische overzichten, maar dat kan de speler helaas niet lang boeien. Al met al een zeer matig spel.

Frans Romkema.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CHALLENGE PACK

**Softwarehuis: The Software Toolworks.
Min. 80386SX, min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, VGA, MCGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger.
Keyboard/joystick/muis.
Richtprijs: FL. 79,50**

Bovenstaande eisen zijn de minimale eisen, die van toepassing zijn op alle programma's op deze verzamel CD. De meeste programma's ondersteunen Adlib en Soundblaster geluidskaarten en sommige titels werken vlotter of beter met extra geheugen of een snellere processor. Op de harddisk is minimaal 3Mb. ruimte nodig.

Echt waar, voor 8 tientjes 9 programma's op CD-ROM. Wie nu denkt dat dit negen bejaarde flutjes zijn, heeft het mis. Op deze CD-ROM staan 9 toppers, ziehier de lijst:

- RoboCop 3D
- F-29 Retaliator
- Push-Over
- EPIC
- Paperboy 2
- Might & Magic II
- D/Generation
- Contraption Zack
- The Chessmaster 2100

Wie alle recensies wil lezen zal in alle jaargangen van de Software Gids moeten duiken, maar ik kan je die moeite besparen door je te garanderen dat je voor tachtig gulden 9 voortreffelijke programma's in huis haalt. Uiteraard zijn enkele titels inmiddels achterhaald door modernere opvolgers, maar dan gaat het toch voornamelijk om betere graphics, meer animaties, spraak e.d. Kijken we naar de spelkwaliteiten, dan heeft deze verzamel CD 6 zeer boeiende titels en 3 titels die gewoon redelijk zijn.
FL. 79,50 gedeeld door 9 is (afgerond) FL. 8,83 per titel en daar kan de beste shareware niet tegenop.

Zie je op deze CD veel onbekende titels, dan lijkt mij de keuze niet moeilijk: DOEN!



BEELD:	8
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2, FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE O/T BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK O/T GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST O/T LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.
Oplossingen: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3. items and maps, HEART OF CHINA, CONQUEST OF THE LONGBOW, TOWER OF GAZZEL.
Verder: THUNDERBOARD geluidskaart voor PC.

SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY A/T GREAT PAPERRACE, BIRDS OF PREY, LOST ADMIRAL, PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 G.P., STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.
TIPS en OPLOSSINGEN: ECO QUEST 1, EYE O/T BEHOLDER 2.
HARDWARE: AMIGA SOUND ENHANCER.

SOFTWARE GIDS NR. 14

EXTRA BIJLAGE PC MULTIMEDIA:
SOUNDBLASTER-PRO, SOUNDBLASTER CD-ROM. PREVIEW ADLIB EN PRO-AUDIO SPECTRUM. (SPEL)SOFTWARE OP CD-ROM: CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES I/T FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, HOUND O/T BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK.

A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES O/T SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1&2
OPLOSSINGEN EN KAARTEN: EYE O/T BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

NEDERLANDS: ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS.
VERDER: WOLFENSTEIN 3D, COOL CROC TWINS, PROPHECY O/T SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS I/T KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES O/T PACIFIC, S.W.O.T.L. DATADISKS: P-80, P-38, HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIIINS, ISHAR, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, DAGGER OF AMON RA, SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, HEROES O/T 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, ROCKETEER, FREE D.C!, AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, DARK QUEEN OF KRYNN.
CD-ROM: NORTH POLAR EXPEDITION, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, CASE O/T CAUTIOUS CONDOR, MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX COMBI CD.
TIPS, OPLOSSINGEN: COUNTDOWN, FASCINATION, SPACE QUEST 1 OUDE VERSIE.
HARDWARE: SOUND BOOSTER, MITSUMI CD-ROM KIT, JOYSTICKS VOOR FLIGHTSIMULATORS, CDTV.
CDTV: RAFFLES, BARNEY BEAR GOES CAMPING, CASINO GAMES, TOWN WITH NO NAME, CD-REMIX.

SOFTWARE GIDS NUMMER 16

DARK HALF, GREAT NAPOLEONIC BATTLES, FALCON 3.0 + 3.01 UPDATE, ASHES OF EMPIRE, TWO TOWERS (LORD O/T RINGS 2), GRAND PRIX UNLIMITED, TETRIS CLASSIC, DEMON BLUE, CLIK CLAK, DUNGEON MASTER, GUY SPY, SUPAPLEX, SECOND FRONT, WESTERN FRONT, CARL LEWIS CHALLENGE, MANTIS, B-17 FLYING FORTRESS, CARRIERS AT WAR, SIEGE, ETERNAM, LINKS 386 PRO, THEATRE OF WAR, HOOK, NICK'S PICKS, PUSH OVER, GLOBAL CONQUEST, GATEWAY, DARKLANDS, QUEST FOR GLORY 1 VGA, QUEST FOR GLORY 3, SPACE CRUSADE, HARPOON, DESIGN YOUR OWN RAILROAD, F-117A STEALTH FIGHTER 2.0, RED BARON MISSION BUILDER, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, TOYOTA CELICA GT4 RALLY, NFL FOOTBALL, DAVID LEADBETTER'S GOLF, PREMIERE, WIZKID, ZOOL.
PC CD-ROM: JUKEBOX, PC GAME ROOM, LOOM, SECRET OF MONKEY ISLAND.
OPLOSSINGEN: RISE O/T DRAGON, INDIANA JONES 4, MEANSTREETS, SPELLCASTING 201.
HARDWARE: PRO AUDIO SPECTRUM 16 EN ADLIB GOLD 1000, THRUSTMASTER FLIGHT- en WEAPONCONTROL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 17

ATAC, SCRABBLE FOR WINDOWS, SPELLCASTING 301, UTOPIA, CAPTIVE, TANK, AIR COMMANDER, COMBAT CLASSICS, ELF, JIMMY WHITE'S SNOOKER, GREAT NAVAL BATTLES, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, SUMMONING, PALADIN 2, RISKY WOODS, STRATEGY MASTERS, LASER SQUAD, REX NEBULAR A/T COSMIC GENDER BENDER, LEGEND OF KYRANDIA, KING'S QUEST 6, MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN, AMAZON, COMANCHE, ALONE I/T DARK, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, HOME ALONE 2, BUNNY BRICKS, WAX WORKS, ROBOCOP 3, MOONSTONE, CURSE OF ENCHANTIA, AN AMERICAN TAIL, SUMMER CHALLENGE, HUMANS, INCA, GOBLIINS 2, WEEN, JOHNNY CASTAWAY, TAKE A BREAK: CROSSWORDS FOR WINDOWS, AIRSUPPORT, LOTUS TURBO CHALLENGE 3, AQUATIC GAMES, SHADOW O/T BEAST 3, PINBALL FANTASIES, VIKINGS, ROAD RASH.
NEO•GEO: DE HARDWARE, BLUE'S JOURNEY, SOCCER BRAWL, WORLD HEROES, MAGICIAN LORD.
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: WOLFENSTEIN 3-D: PLATTEGRONDEN, SPELTIPS VOOR GATEWAY, LAURA BOW 2: TIPS, CODES PUSHOVER.
HARDWARE: GEMINI JOYSTICK VOOR PC, 5 MUIZEN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES O/T PACIFIC 1946 DATADISK, AIR WARRIOR/SVGA AIR WARRIOR, ANCIENT ART OF WAR I/T SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK, DRAGON'S LAIR 3, DREADNOUGHTS + DATADISKS, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA 1 G.P., FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK, SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.
TIPS EN OPLOSSINGEN:
TIPS: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA: OPLOSSING. LARRY 1 GEIN-LIJN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7 PART 2, V FOR VICTORY D-DAY UTAH BEACH en VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING, XENOBOTS.
Hardware: GRAVIS ULTRASOUND 16-BIT, GRAVIS ADVANCED JOYSTICK, GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK, QUICKSHOT INTRUDER 5 JOYSTICK, VIRTUAL PILOT JOYSTICK.
Tips en oplossingen: CODES HUMANS, CODES INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

SOFTWARE GIDS NUMMER 20

7TH GUEST, A-TRAIN CONSTRUCTION SET, ACTION SPORT, ARCADE FRUIT MACHINE, BARON BALDRIC, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, CAPITALIST PIG, CHALLENGE O/T FIVE REALMS, CHAOS ENGINE, COBRA MISSION, DAGGER OF AMON RA, DESERT STORM, DESERT STRIKE, DOGFIGHT, ECO QUEST 2, EL.FISH, EYE O/T BEHOLDER 3, FREDDY PHARKAS, GAME PACK 3, HANNIBAL, INSPECTEUR BANAAN, ISLAND OF DR. BRAIN, LEGACY, LIBERTY OR DEATH, NAM 1965-1975, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, MIGHT & MAGIC 5, MONOPOLY DE LUXE, NATIONAL LAMPOON CHESS MANIAC, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, OVERKILL, PC-SIG LIBRARY, PEPPER'S ADVENTURES IN TIME, POLICE QUEST VGA, POWERHITS BATTLETECH, PREHISTORIK 2, PRINCE OF PERSIA, PROPHECY, PROTOSTAR, QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE, SHADOW O/T COMET, SID MEIER TRIPLE PACK, SPECTRE, STRIKE COMMANDER, SYMANTEC GAME PACK, UNCHARTED WATERS, UNLIMITED ADVENTURES, V FOR VICTORY MARKET GARDEN, WAYNE GRETZKY HOCKEY 3, WOLFENSTEIN 3-D
CD-I:
HARDWARE: PHILIPS CDI-220, ALIEN GATE, BATTLESHIP, CARICATURE, DARK CASTLE, LASER LORDS, LORDS O/T RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, PINBALL, SECRETS OF TATJANA, TETRIS
TIPS, OPLOSSINGEN:
OPLOSSING ALTERED DESTINY, OPLOSSING ECO QUEST 2

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

1869, BEAUTY A/T BEAST, BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LIGHTNING CD, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, ORANJE KAMPIOEN!, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SHERLOCK HOLMES 3, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO, WHO KILLED SAM RUPERT, WORLD VISION, WORLDS OF LEGEND: SON O/T EMPIRE.
OPLOSSINGEN: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.
CD-I:
DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.
CD-I HARDWARE: MUIS EN TRACKBALL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.0, NIPPON SAVES INC., ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR VICTORY: GOLD JUNO SWORD, WAR IN RUSSIA, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2
CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SCIENCE-FICTION & FANTASY, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2
CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, KARAOKE VOL. 1, LINK; THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA; THE WAND OF GAMELON
OPLOSSINGEN: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301
HARDWARE: SOUND GALAXY NX PRO 16.

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BOB'S BAD DAY, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER (ELITE 2), GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, MFS 5.0 SAN FRANCISCO SCENERY, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY (RAC 1993), RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAL TEAM, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND, YO! JOE!
CD-ROM: BEYOND THE WALL OF STARS, BUILD & RACE BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2, VICTOR VECTOR & YONDO: THE VAMPIRE'S COFFIN, VICTOR VECTOR & YONDO: THE LAST DINOSAUR EGG
AMIGA CD-32: De hardware, D/GENERATION, JAMES POND 2 ROBOCOD, OVERKILL & LUNAR-C, MORPH, PINBALL FANTASIES, SLEEPWALKER, TROLLS, WHALE'S VOYAGE
CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, DOOM (SHAREWARE VERSIE), EXCELLENT GAMES, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT: SINS O/T FATHERS, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, KRUSTY'S FUN HOUSE, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+ ADULT, MFS SCENERY ITALY, NFL COACHES CLUB FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4), SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WINTER OLYMPICS, ZOOL.
CD-ROM: ACTION CD, CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GAMES DOS VOL.1, GAMES WINDOWS VOL.1, GEEKWAD GAMES O/T GALAXY, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, SPELLCASTING PARTY PAK, STAR MIX, WEEKEND AT ERNIES.
AMIGA CD-32: ALFRED CHICKEN, DEEP CORE, LIBERATION, MEAN ARENAS, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, OSCAR, ZOOL.
CD-I: DIGITAL VIDEO CARTRIDGE, KETHER, SPEELFILMS OP CD-I, TOUCHPAD VOOR CD-I.
OPLOSSINGEN en TIPS: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.7,= (BF 140,=), DUS: 2 NRS. FL.14,= (BF 280); 3 NRS. FL.21,= (BF 420) ETC.

HINTBOEK 1 voor PC/AMIGA/ATARI-ST

32 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMALYTE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK TO THE FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING OF THE BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, THE LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN ALIEN MINDBENDERS.

Bestellen:
Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 15,= op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: Bfr. 300,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 1'.

HINTBOEK 2 voor PC/AMIGA/ATARI-ST

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

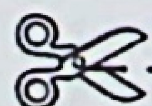
ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT OF THE OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1 OUDE EN VGA VERSIE, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN

ANOTHER WORLD, ASTRO MARINE CORPS, BABY JO, BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, BUDOKAN, CAPTAIN PLANET, CARRIER COMMAND, CASTLE OF DR. BRAIN, CASTLE MASTER, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CHIPS CHALLENGE, CHRONOQUEST, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DRAGONS OF FLAME, DUCKTALES QUEST FOR GOLD, DUKE NUKEM, DUNE 2, E-MOTION, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE OF THE BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, GOLDEN AXE, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LIGHT CORRIDOR, LOGICAL, LOTUS TURBO CHALLENGE 2, LOW BLOW, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NAVY SEALS, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROCKETEER, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2

Bestellen:
Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 24,50 op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: Bfr. 450,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 2'.

Bestelt u beide hintboeken dan wordt de prijs FL. 36,= (Bfr. 700,-) voor de twee delen.


- -

BON

*Ja, ik wil: *HINTBOEK 1 voor FL. 15,=*
**HINTBOEK 2 voor FL. 24,50*
** HINTBOEKEN 1+2 voor FL. 36,=*

Naam: ______________________________

Adres: ______________________________

Postcode: ____________

Woonplaats: ______________________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
*** Doorhalen wat niet van toepassing is.**

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221.



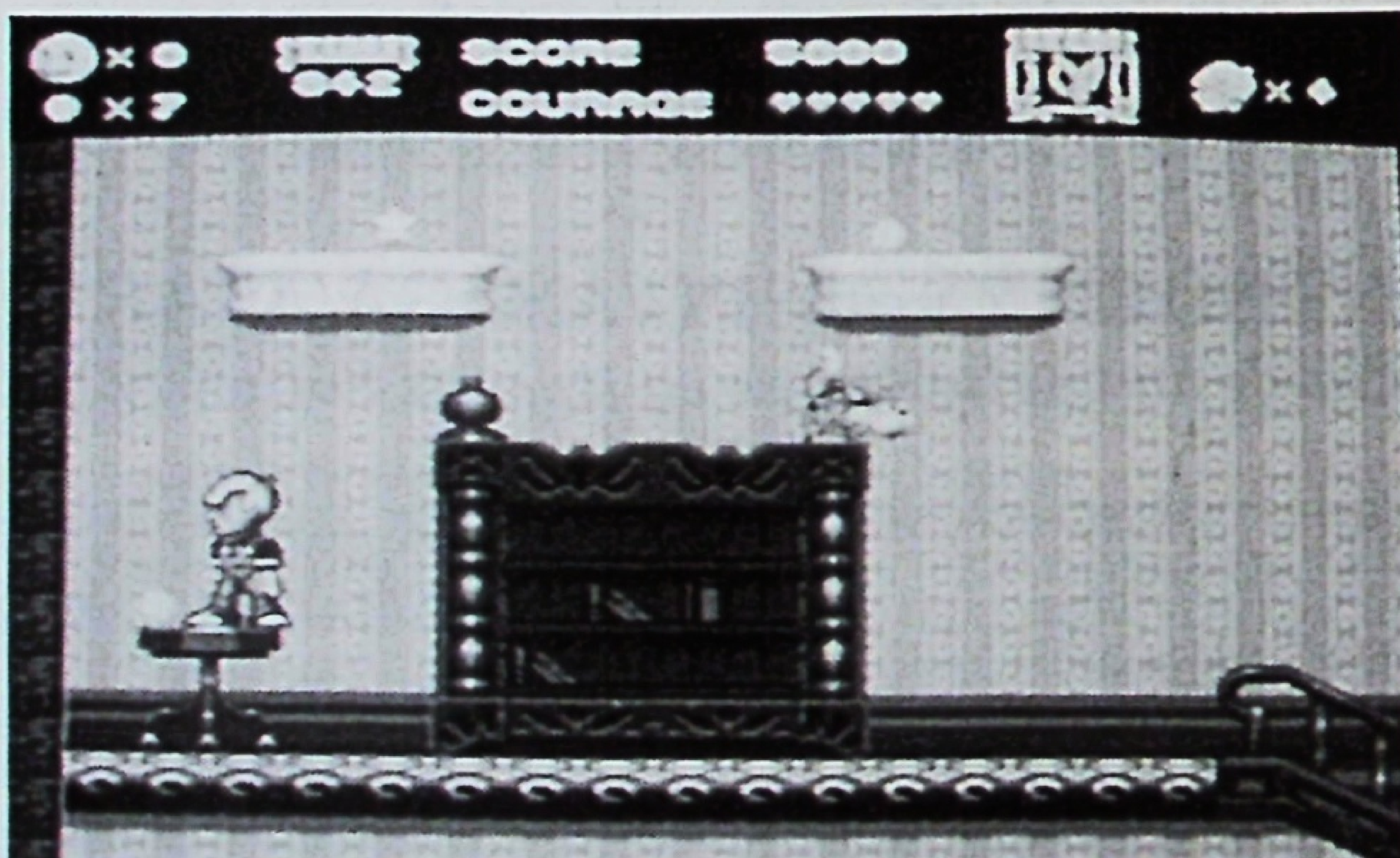
Dennis

DENNIS

Softwarehuis: Ocean.
Amiga CD-32.
Controller, joystick.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Frans, Duits, Italiaans.
Richtprijs: FL. 89,50
Ook uitgebracht voor A500/600 op diskette.

Dit spel is gemaakt naar de film van Warner Brothers, waarin ook Walter Mattheau een rol speelt als de buurman van Dennis the Menace, maar helaas komen we de vrijwel altijd kostelijk acterende Mattheau in dit spel nauwelijks tegen.
Voornamelijk met het knulletje Dennis moet je door kamers lopen, muntstukken verzamelen en tegenstanders ontwijken of buiten gevecht stellen. Dit laatste doe je met een waterpistool, een katapult of een proppeschieter en dit buiten gevecht stellen is dan ook van korte duur gezien de beperkte mogelijkheden van dit soort wapens. Na enkele seconden zitten de dwarsliggers weer op hun plaats om je het leven zuur te maken, maar de korte onderbreking in hun aanwezigheid moet voldoende zijn om de items op de diverse lokaties te vinden en te pakken. Tijdens het gehele spel gaat het om behendigheid en timing. De tegenstanders en items dansen, vliegen of stuiteren over het scherm; meestal volgens een vast patroon, dus het is een kwestie van uitkienen op welk moment en waar het gunstig is om aktie te ondernemen. Als extra handicap ben je gebonden aan een tijdslimiet.
Er zijn 3 levels, die voor spelers met goed gevoel voor timing heel makkelijk rond te spelen zijn.

Het spel lijkt veel op Home Alone, omdat het merendeel van het spel zich binnenshuis afspeelt. Helaas lijkt de grafische weergave van Dennis ook op die van Home Alone en dat is jammer genoeg geen aanbeveling. De tekeningen





zijn eenvoudig, de animaties niet meer dan matig. Tel daarbij de eveneens matige geluidseffekten en we hebben weer zo'n voorbeeld van een spel, dat het moet hebben van de film en niet van z'n eigen kwaliteiten.
De CD-32 versie heeft gelukkig een tiental audio-tracks op de CD, zodat deze schijf wat meer te bieden heeft dan de diskette versie en ik geef bij de beoordeling van het geluid van deze CD dan ook 1 puntje meer. Een leuk intro, wat filmbeelden, spraak of andere zaken, die zo makkelijk op een CD toe te voegen zijn, ontbreken helaas.

Gewoon aardig, meer niet. Er zijn betere spellen in dit genre en er zijn slechtere. Wel verwacht ik op CD-32 voor bijna 9 tientjes wat meer dan dat dit schijfje te bieden heeft, dus ik ben enigszins teleurgesteld.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

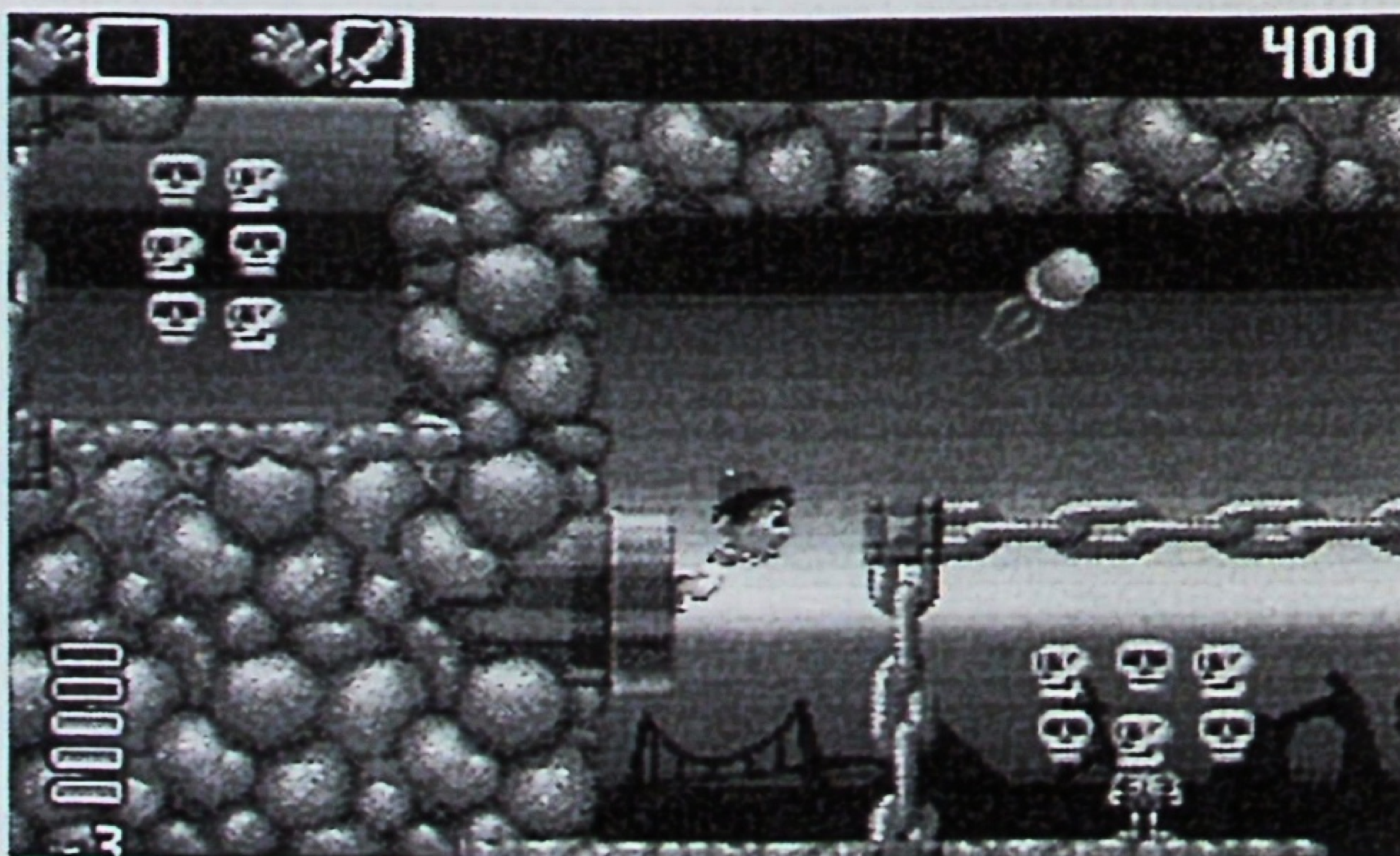
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ARABIAN NIGHTS

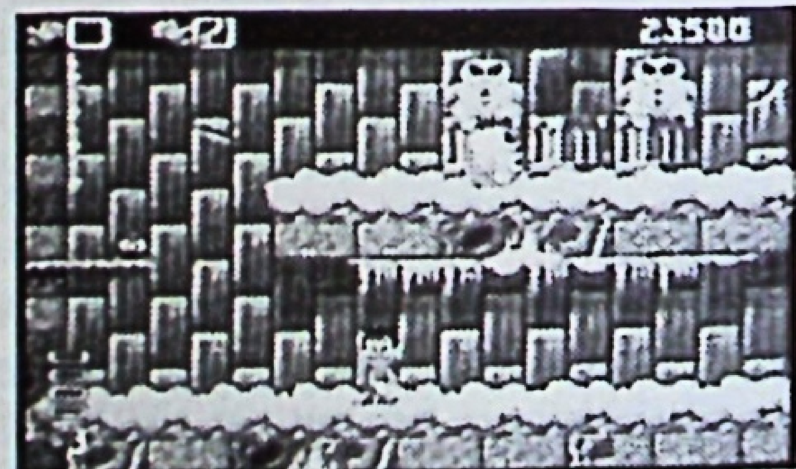
Softwarehuis: Krisalis.
Amiga CD-32.
Controller.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten en handleiding: Engels, Frans, Duits, Italiaans.
Richtprijs: FL. 55,=

De makers zijn overduidelijk geïnspireerd door de Mario Brothers van Nintendo, maar hebben toch een enigszins origineel spel weten te maken. Gelukkig maar, want er lopen



al genoeg Mario-klonen rond in computerland.
Het spel bevat 4 onderdelen, elk met eigen spelelementen en is verdeeld over 9 levels. Deel 1 is een puur platformspel (springen, kruipen, trapjes op en af), deel 2 speelt zich in een mijn af (doolhof spel), bij deel 3 draait het om vliegende tapijtjes en deel 4 moet voornamelijk zwemmend worden afgelegd. Bij dit alles moet je voorwerpen zoeken, puzzels oplossen en naarmate het spel vordert kun je je steeds vaker via teleports verplaatsen, waardoor lastige spelonderdelen verschoven worden naar andere onderwerpen, zodat frustraties op een onderdeel niet gauw voorkomen.
Via een menu kun je kiezen uit 4 talen, 3 moeilijkheidsgraden en diverse achtergrondmuziekjes.

Het spel is gewoon leuk, zeker niet makkelijk, maar biedt wei-



nig nieuws. Voor de CD-32 versie is niets toegevoegd of veranderd ten opzichte van de gewone Amiga versie, dus we blijven verstoken van spraak, extra animaties of audiotracks. Beeld en geluid zijn goed en de prijs is geheel in overeenstemming met de geboden kwaliteit: gewoon een prima spel voor een aardige prijs.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



PIRATES! GOLD

Softwarehuis: Microprose.
Amiga CD-32
Controller.
Aantal spelers: 1
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Duits.
Richtprijs: FL. 99,=

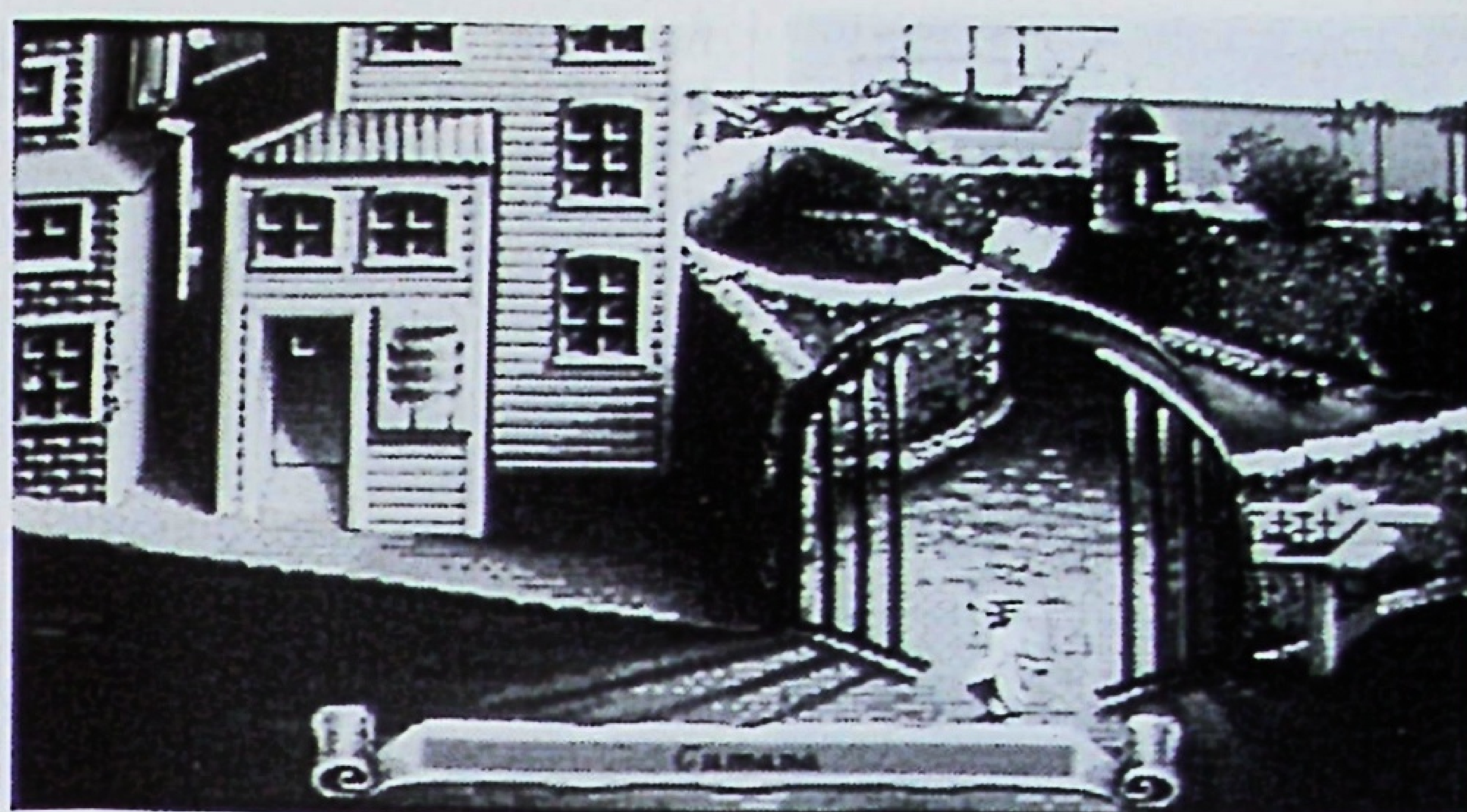
In den beginne was er Pirates! van Sid "Railroad Tycoon" Meier: in 1988 werd deze piratensimulator uitgebracht voor de C-64, gevolgd door een MS-DOS (XT) versie in 1991. In mijn recensie in Software Gids nr.5 schreef ik toen: "Als 'low-budget' titel zou dit spel best aardig scoren; nu valt de waardering wat tegen door de toch wel hoge prijs voor een Commodore afdankertje." Inmiddels is Pirates! grondig opgekalefaterd en heet nu Pirates! Gold. De MS- DOS versie van FL. 129,= is door Admiral H. Riemersma in nr.21 terecht opgewaardeerd en anno 1994 is de volgorde, waarin het spel uitgebracht is omgekeerd ten opzichte van drie jaar geleden: eerst PC, daarna Commodore. Van een "afdankertje" is nu echter zeker geen sprake, want ook de console bezitters krijgen van Microprose waar voor hun geld, al is het iets minder dan op de PC.

Het pakket heeft de omvang van een CD-doosje, maar is iets dikker omdat de handleiding op kunstige wijze in de verpakking is verwerkt. Het tweetalige boekwerkje biedt wat minder informatie dan het lijvige handboek, dat bij de MS-DOS versie hoort, maar dat heeft vooral betrekking op de historische feiten; alles wat je over het spel zelf moet weten, wordt voldoende uitgelegd.

De graphics in de steden binnen het Caribisch gebied, waarin het spel zich afspeelt, verschillen iets van de PC-versie. Zo zijn het winkeltje, de werf, de bank, de herberg en de gouverneur hier in één straat ondergebracht. De zee en de schepen zien er wel hetzelfde uit. We missen op de CD-32 iets van de hi-res graphics, maar verder zijn de beelden heel gaaf en de animaties wat vlotter.

Een heel belangrijk verschil in het voordeel van de CD-32 versie is voor mij de muzikale omlijsting. Op de PC krijg je af en toe eens een muziekje te horen, maar op je console word je tijdens je zeereizen en je verlof aan wal constant begeleid door gezellige zeemansdeuntjes, die zo aanstekelijk werken dat je ze na het spelen nog loopt te neuriën of te fluiten.

Ook qua bediening geef ik zelf de voorkeur aan het joypad. Een voorbeeld: in Pirates! Gold komen nogal wat zwaardgevechten voor, waarvoor je op je PC maar liefst alle 9 toetsen van je numerieke toetsenbord nodig hebt. Op de CD-32 gebruik je slechts 4 knoppen van het joypad met hetzelfde -of zelfs beter- resultaat. Grafisch vind ik deze zwaardgevechten persoonlijk ook wat realistischer, omdat je op je CD-32 de overhemden rood ziet kleuren bij een treffer en de getroffene een getergde brul laat horen ten teken dat hij geraakt is. (In



verband met het tegenwoordig heersende "Mortal Kombat syndroom" bij voorbaat vast verontschuldigingen aan iedereen, die hier aanstoot aan neemt).

Helaas zijn er ook wat minpunten en die komen vooral naar voren, als je een spelsituatie wilt saven. Het is de bedoeling, dat je een tijdvak uitkiest van 20 jaar (bijvoorbeeld 1560-1580), waarin je je moet opwerken van een aankomend piraatje van 25 jaar tot een admiraal o.i.d. van 45 jaar. Tijdens je reizen dien je te vechten met vijandelijke schepen, gouverneurs om te kopen en te vriend te houden, steden en dorpen te plunderen en andere dingen te doen, die het piratenleven veraangenamen en verrijken. Van de schepen van je bondgenoten en in herbergen krijg je vaak belangrijke berichten, die in het logboek van het schip opgetekend worden en die je via een apart menu kunt oproepen. Bij de MS-DOS versie blijven deze aantekeningen bewaard in de save-file, maar op de CD-32 zijn ze verdwenen als je een spelsituatie inlaadt. Er wordt wel rekening gehouden met de eerdere gebeurtenissen, maar als je ze wilt bewaren, zul je ze zelf ergens moeten noteren.

Wat ook niet gesaved wordt, is de leeftijd van je piraat. Ook dit is op de PC wel het geval, maar op de CD-32 heb je zogezegd de eeuwige jeugd. Volgens de handleiding heeft het ouder worden van je hoofdpersoon invloed op bijvoorbeeld het duelleren, maar het is mij niet duidelijk geworden of dit nu wel of niet meegesaved wordt.

KONKLUSIE

Je moet een beetje uitdokteren hoe je deze Pirates! Gold versie het liefst wilt spelen; desnoods laat je het console een nachtje aan staan, als je je gegevens niet wilt verliezen.

Mijn persoonlijke voorkeur gaat uit naar deze CD-32 versie ten opzichte van de PC versie vanwege de vlottere en makkelijkere bediening en de gezellige muziek. Ik heb er in ieder geval een paar leuke weken mee doorgebracht en ik raad alle CD-32 bezitters aan dit spel te kopen: tot nu toe is het één van de beste titels, die voor dit apparaat op de markt gebracht is.

Jocelyn.

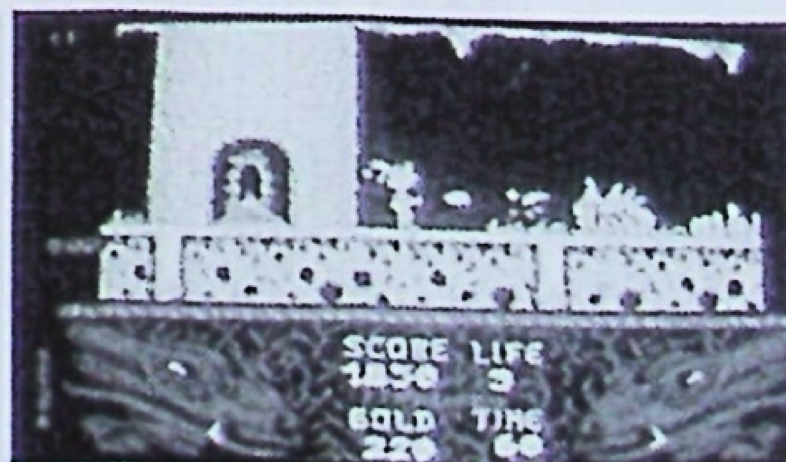
BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

The Seven Gates of **Jambala**

Softwarehuis: Unique.
Amiga CD-32.
Controller.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Frans, Duits, Italiaans.
Richtprijs: 79,50

Dit platformspel is overduidelijk afkomstig uit Japan. Niet alleen komen we af en toe een Japans teken tegen, ook de spelopzet en de schermindeling zijn duidelijk Japans. We verplaatsen ons figuurtje -in zijaanzicht- door dorpjes, tunnels en doolhoven, waarbij we lastig gevallen worden door allerlei tegenstanders en gehinderd worden door verschillende objekten. Uiteraard moeten we springen, bukken, schieten en klimmen, maar bij dit spel gaat het allemaal heel rustig. Alles ziet er aardig uit, zelfs de monsters en de geluiden zijn gewoonweg lief. Dit is echter in schril contrast met de spelkwaliteit, want het spel is rónduit lastig, bevat vele verborgen doorgangen en nergens komen we te weten wat we nu





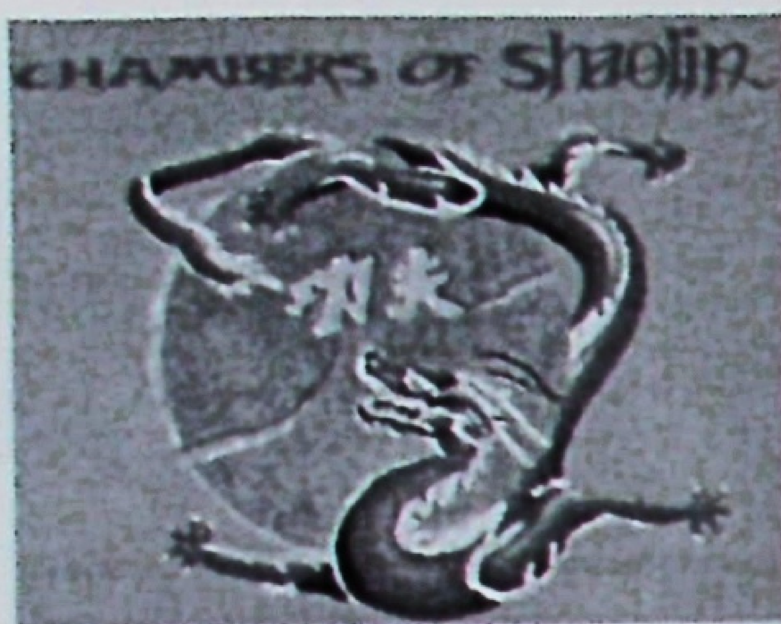
precies moeten doen. Zoeken, proberen, tips en items in winkels kopen en vaak het loodje leggen.

Ik mag ze wel, die Japanse spellen. Op de MSX heb ik er heel wat doorgeworsteld en ook dit spel was gewoon genieten geblazen. De CD-32 schijf bevat echter geen extra's, dus ook bij dit spel moeten we het doen zonder intro, animaties o.i.d. Jammer!

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



CHAMBERS OF SHAOLIN

Softwarehuis: Thalion/Unique.
Amiga CD-32.
Controller, joystick.
Aantal spelers: 1-2.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Frans, Duits, Italiaans.
Richtprijs: FL. 79,50

Om te beginnen is dit een conversie van de disketteversie, dus geen extra kleuren, animaties e.d. en ook geen audiotracks.
CHAMBERS OF SHAOLIN is een vechtsportspel, waarbij 1 speler tegen een computertegenstander kan vechten of 2 spelers tegen elkaar uit kunnen komen.
Om het spel goed te leren heeft het programma allerlei trainingsrondes, waarbij in elke ronde slechts één onderdeel van het vechten -en daarmee de bijbehorende besturing- geoefend kan worden. Dit is prettig, want enkele lastige en/of ongebruikelijk toetscombinaties kunnen hiermee langer uitgeprobeerd worden. Heb je na enkele gevechten in de gaten dat een bepaalde stoot of trap nog niet lekker gaat, dan kun je dus terug naar het trainingskamp en deze ene taktiek verder oefenen.

Komen we bij het vechten zelf, dan is er weinig variatie. Gewoon slaan, schoppen en trappen tot er een winnaar is. Helaas is het programma op dit onderdeel niet al te best, want voor elke aktie accepteert de software slechts enkele lokaties die als juist (= hier raak) worden beschouwd. Dit heeft tot gevolg dat het merendeel van de gevechtshandelingen op het scherm visueel worden weergegeven als rake klappen en trappen, maar volgens het programma missers zijn. Dit maakt het geheel zeer lastig.
Ook lastig, maar niet van invloed op het vechten, zijn enkele bugs die optreden wanneer je van achtergrondplaatje wilt wisselen. Dit kan 'een exemplarische fout zijn, maar is dit niet het geval, dan kun je enkele tekeningen niet gebruiken. Voor het spel maakt dit niets uit, want de gevechten staan los van de achtergrondplaatjes.



Al met al aardig als vechtspel, maar onoverzichtelijk omdat visueel het programma niet overeenkomt met de routines binnen het programma. Het spel is serieus bedoeld, dus kom je geen buitelingen, geheime wapens, maffe sprongen of andere flauwekul tegen.

BEELD:	5
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

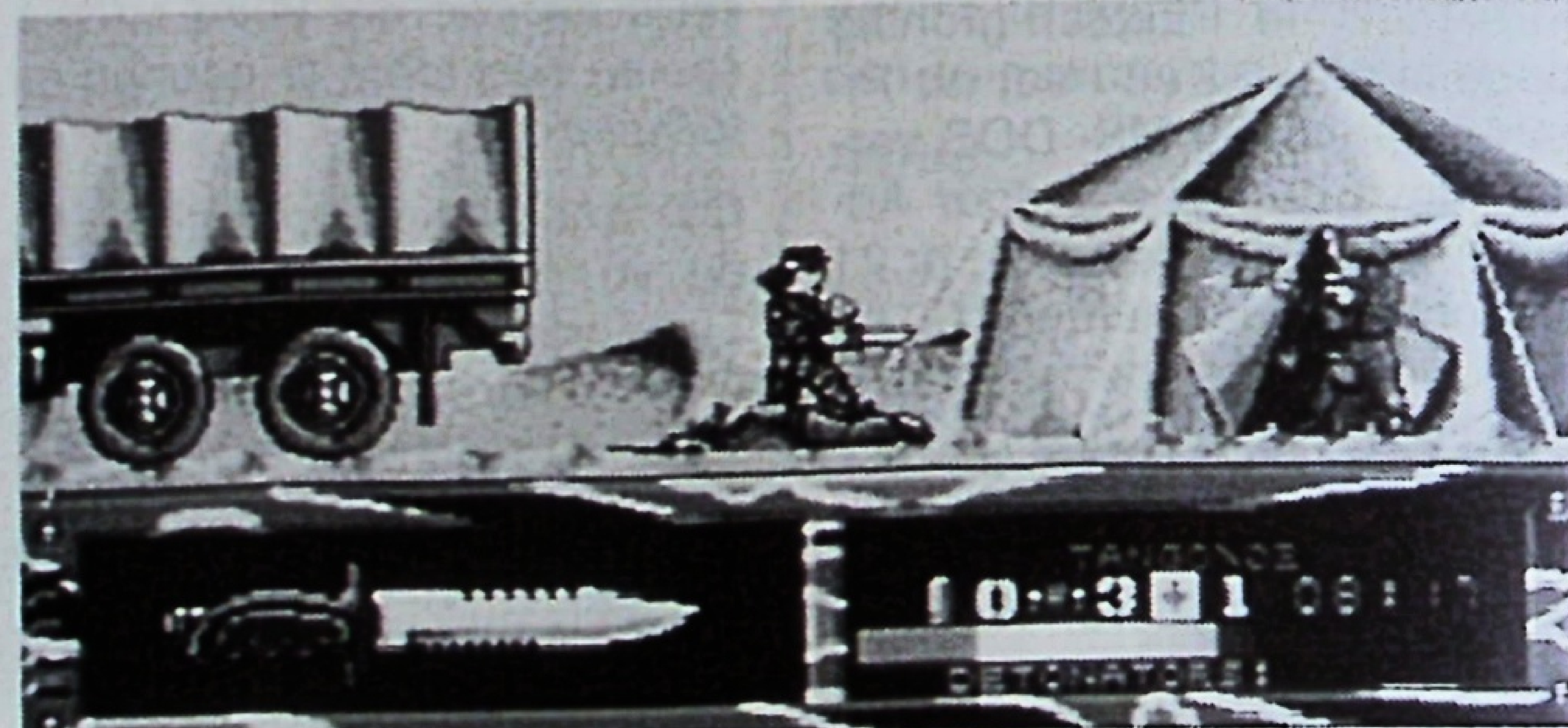


FIRE FORCE

Softwarehuis: Ice.
Amiga CD-32.
Controller, joystick.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Frans, Duits, Italiaans.
Richtprijs: FL. 89,50

Ok deze CD-32 bevat geen extra's en is dus geheel gelijk aan de disketteversie. FIRE FORCE is een behendigheidsspel, waarbij je in een horizontaal scrollend scherm met een soldaat 4 opdrachten moet volbrengen:
In een woestijn moet je de commandant van de tegenpartij gevangen nemen, in een regenwoud moet je 6 gevangen bevrijden en in een andere missie een guerilladorp vernietigen en als laatste moet je in het vijandige kamp een munitiedepot opblazen.

Buiten behendigheid is een portie timing nodig, want veel vijanden schieten en verplaatsen zich volgens een vast patroon. Je begint je eerste opdracht met een mes en betere wapens moet je tijdens je missies zien te vinden.



Beeld, geluid en spel zijn eenvoudig uitgevoerd, maar inhoudelijk zijn de missies tamelijk lastig. Dit spel moet het dus niet hebben van uiterlijkheden; het is echter prima als je puur voor de strategie en het schietwerk speelt.

Ik vraag me wel af of bezitters van een CD-32 hier nu op hebben zitten wachten.

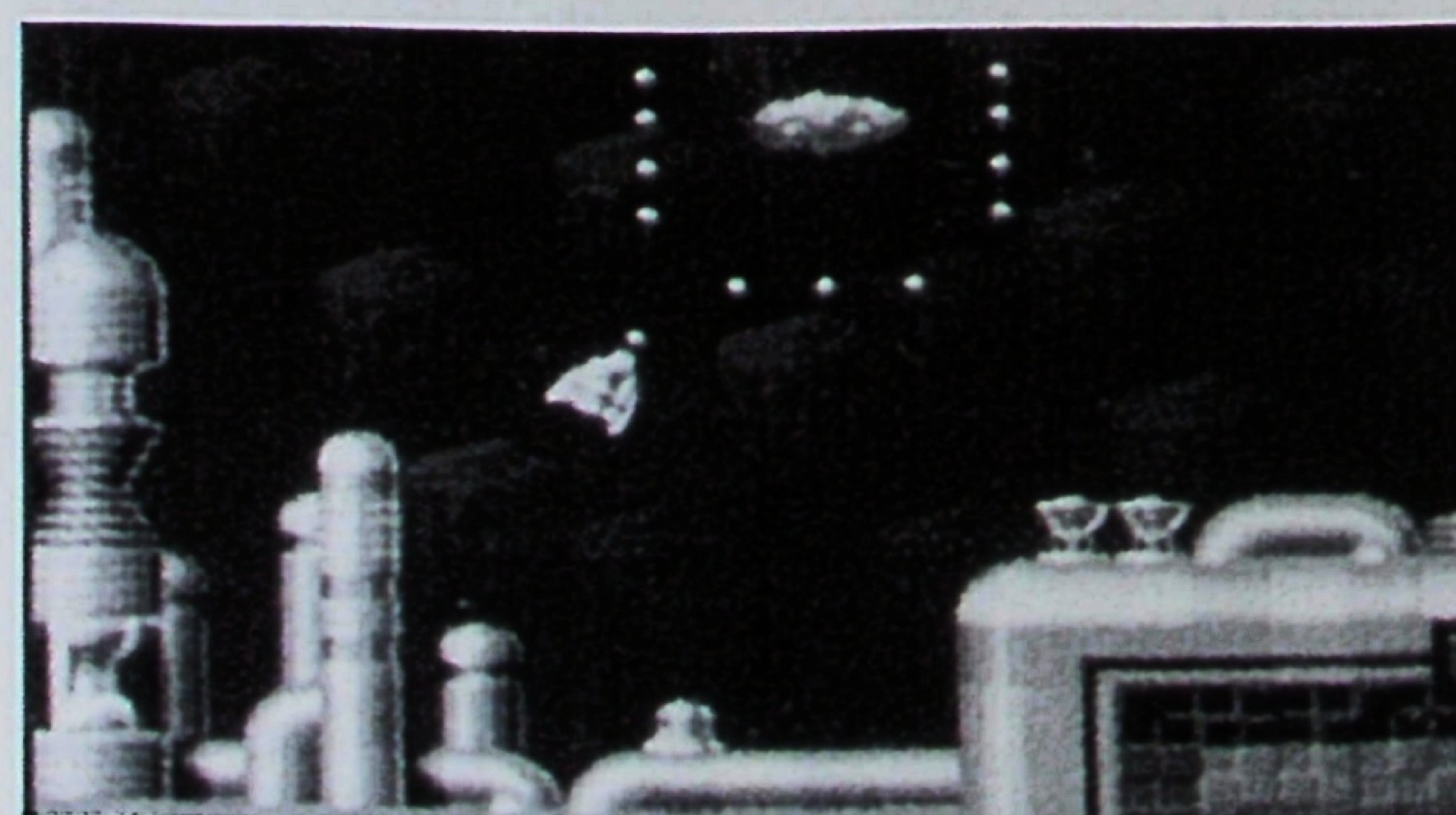
BEELD:	5
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



FLY HARDER

Softwarehuis: Buzz.
Amiga CD-32.
Controller.
Aantal spelers: 1.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels, Frans, Italiaans.
Richtprijs: FL. 49,50



In Software Gids nr. 19 staat de recensie van de disketteversie van dit schietspel, dat gebaseerd is op het klassieke Asteroids. In het begin is de besturing even lastig, want het lijkt alsof je ping-pong speelt met een handgranaat. Na enige oefening heb je dit echter snel onder de duim en dan blijft een niet meer dan aardig spelletje over met weinig variatie en simpele geluidjes. Toch is er een belangrijk verschil met de diskettes. Geen extra beelden of geluiden, maar een veel gunstiger prijs, die meer in overeenstemming is met de geboden kwaliteit.

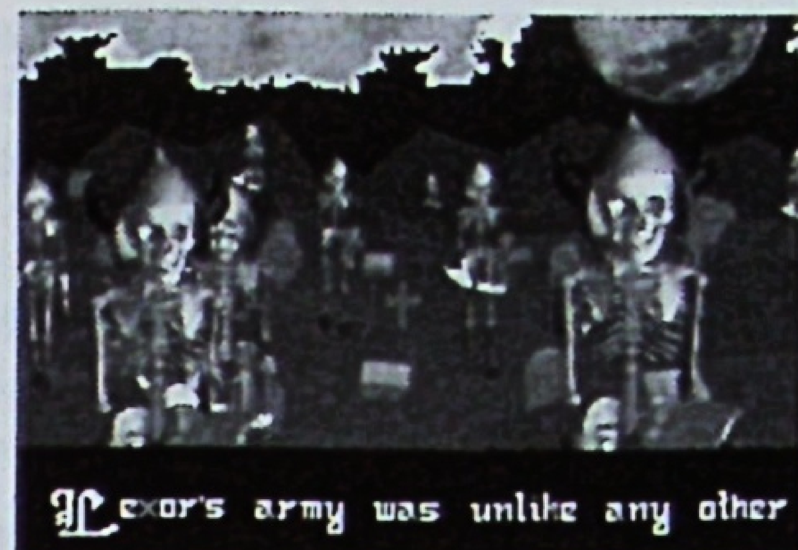
BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

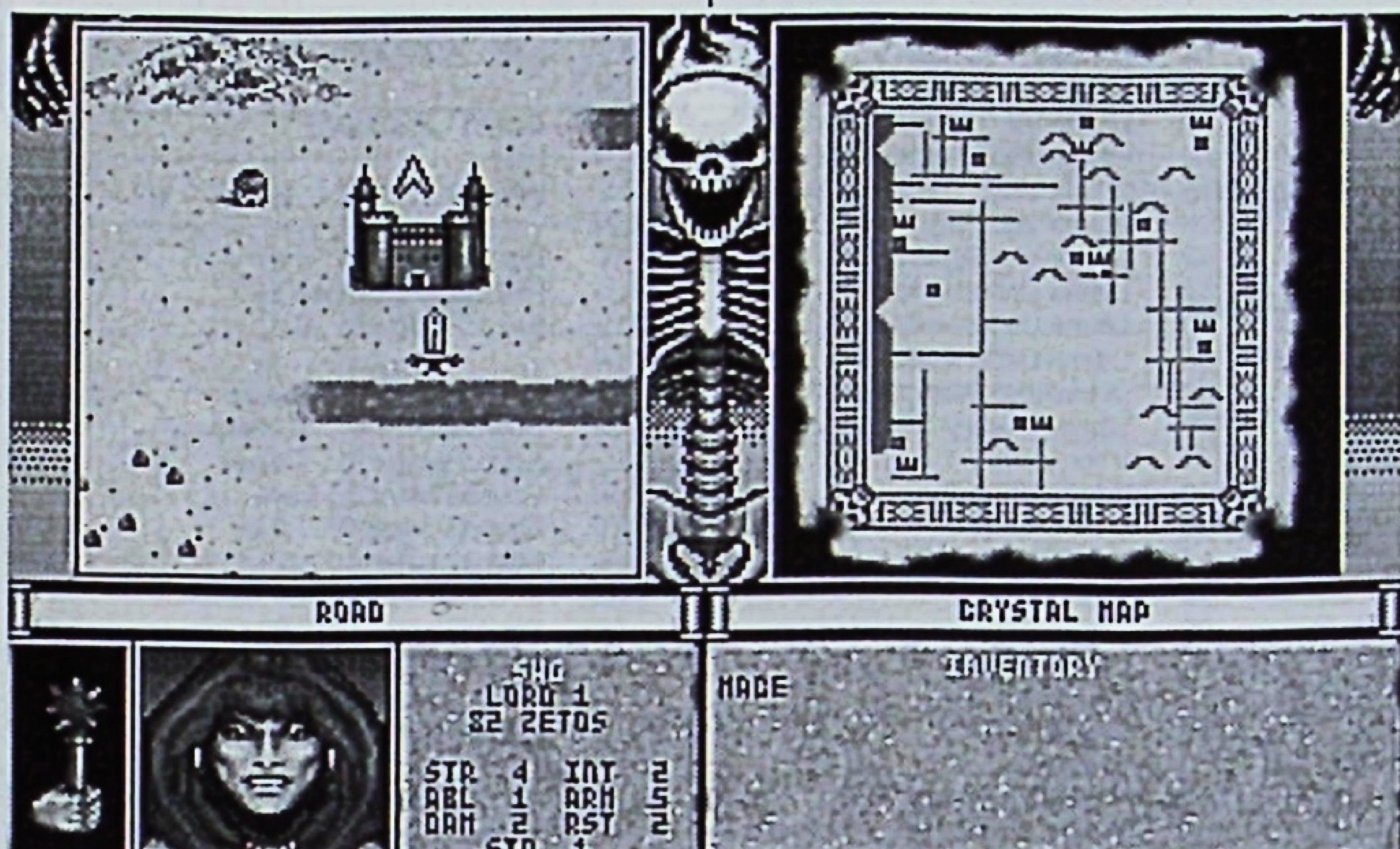
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Alfred.

THE RED CRYSTAL "The Seven Secrets of Life"

Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80386, min. 1Mb., VGA, Harddisk.
Keyboard, muis.
Aantal spelers 1 of 2.
Diskettes 3.5"HD.
Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 119,=





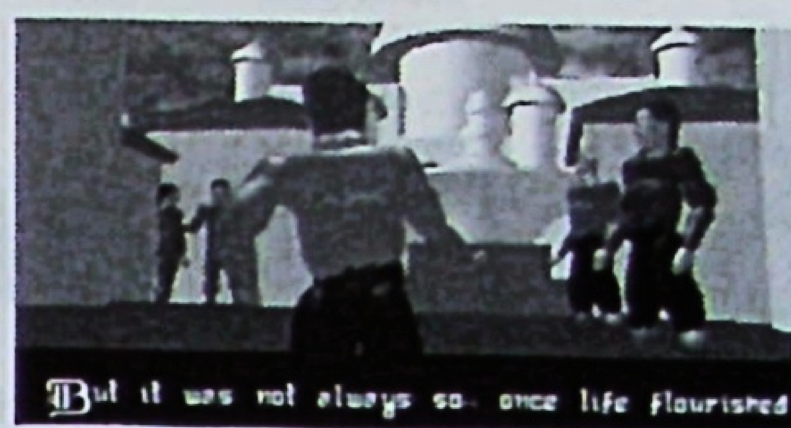
Het doel van het spel is het uitschakelen van je grootste vijand Lexor. Alvorens je daarin kunt slagen moet je eerst zijn 7 generaals verslaan. Alleen met behulp van de Rode Kristallen kan je dit misschien lukken. Deze kristallen geven je goddelijke krachten. Maar voordat je zo'n stuk macht in handen hebt, ben je jezelf al ettelijke keren tegengekomen.

Allereerst mag ik je mededelen dat de installatie van de 5 HD's lekker vlot verliep. Na een pass-check via de handleiding komen we in een menu, waarbij we de keuze hebben uit een aantal harde strijders, dat staat te popelen om voor jou te spelen. Bepaal je keuze en geef hem a.u.b behoorlijk wat power mee. Dit is allemaal in het menu aan te passen. Tevens kun je vooraf nog even een tutorial bekijken, die enkele wezens nader belicht.

Als we onze keuze gemaakt hebben, staan we ergens in de stad en zijn weergegeven als een zwaard. Je kunt nu via de muis of je keyboard diverse richtingen uitlopen. Een 'map' rechts in beeld laat zien waar je je bevindt. Op deze kaart staan alle belangrijke zaken zoals: kasteel, winkel, brug etc. Tevens bestaat de mogelijkheid om een naburig stadje te bezoeken. Tijdens het wandelen door de zanderige omgeving kom je veelal in aanraking (botsing) met andere zwaarden. Hierop komt dan het sujet in beeld en verontschuldigt zich of raad je aan om zover mogelijk van hem vandaan te blijven. Het is dus oppassen geblazen, want men kan ook trachten je te beroven en dan ben je wel je lieve centjes kwijt. Zonder centen geen inkopen meer.

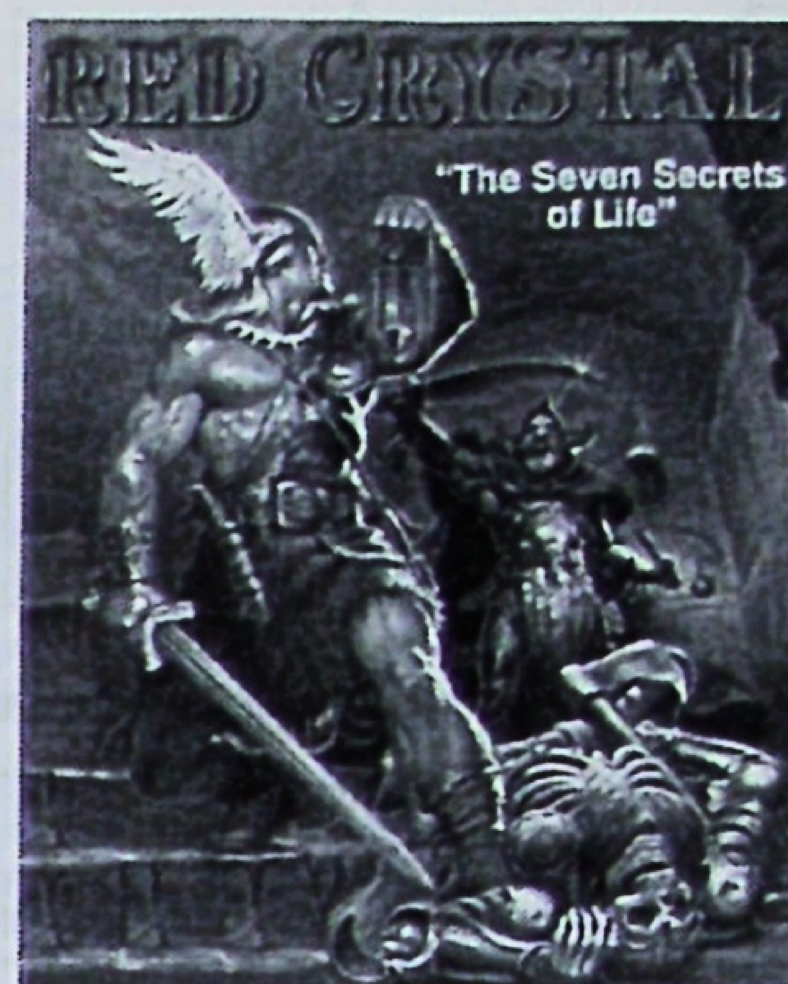
Mocht je de moed verzameld hebben om een kasteel te betreden, waar je b.v. een Generaal van Lexor kunt vinden, wees dan uitgerust met een behoorlijk wapen. Als we zo'n donker kasteel binnenwandelen, dan zien we ook pas de eerste betere beelden. Je ziet jezelf nu als duidelijk figuur door de gangen lopen om zeer spoedig al een ontmoeting te krijgen met één of ander gedrocht dat je echt niet met open handen staat te begroeten, maar probeert je vlotjes om zeep te helpen. Een paar voorbeelden van eventuele vijanden in dit spel zijn: Druids, Dwergen, giga mieren, giga spinnen, Skeletten, tovenaars (heel gevaarlijk) en wolven. Wees maar blij, dat we 32 bezweringen in Red Crystal kunnen vinden, want anders is het licht wel erg snel uit. Genoemde vijanden vind je niet alleen in het kasteel, maar in het hele spel. Hebben we na ruim 30x vernietigd te zijn geweest uiteindelijk zo'n generaal te pakken, dan moeten we razendsnel de schat opzoeken en door een geheime gang het kasteel verlaten. Rommel je maar wat aan dan lacht Lexor weer, want na het uitschakelen van een generaal en het meenemen van de schat wordt er een spreuk in werking gezet, die alles in het kasteel vernietigt. Het is niet onverstandig alvorens je een kasteel binnengaat om in het bezit te zijn van een Red Crystal.

Wil je nu meer informatie over



de verscheuring van het Empire of over Lexor en z'n kornuiten, dan kun je dit verkrijgen door in de stad de mensen uit te horen. Soms zit er wat voor je bij en een andere keer word je afgesnauwd. Vergeet niet dat je altijd de macht der machten hebt. Deze macht bestaat uit klinkende munt waarmee je elke woesteling tot een mak lammetje kunt maken door hem gewoonweg om te kopen. Het omkopen van monsters heeft geen zin. Deze willen alleen maar bloed zien, dus dat wordt dan hand op de knip en vechten totdat de beste mag zegevieren. Om de beste te willen blijven moet je in 'combat' om enkele zaken denken, die betrekking hebben op het schade aanbrengen van je tegenstander. Er zijn 3 verschillende opties, die men onderverdeeld in: High, Medium en Low attack. Elke optie op zich heeft bijzonder veel invloed op de power van je attack en het betreffende wezen dat voor je staat. De volledige omschrijving van dit spektakel vind je in de handleiding.

Om aan gelden te komen lijkt het misschien interessant om wat waardevolle ingenomen zaken te verkopen. Ook kun je overwegen om een hele stad te kopen. Je loopt de desbetreffende hut binnen en je gaat een gesprek aan. Je krijgt netjes een overzicht van het aantal inwoners en de leefsituatie van het desbetreffende stadje. Van dit stadje bepaal jij nu b.v



het belastingstelsel. Er moet wel op gelet worden dat de bevolking niet tegen je is natuurlijk.

Voor de spelers onder ons die in het bezit zijn van een modem bestaat de mogelijkheid om dit spel met z'n tweeën te spelen. Dit kan ook met een z.g.n nulmodemkabel.

KONKLUSIE

Een pittig spel met grafisch redelijke beelden. Het geluid is helaas wat minder in kwaliteit, hetgeen het spel in punten benadeelt. De handleiding is niet erg groot, maar wel lastig in z'n Engelse omschrijving. Dit spel lijkt me niet echt geschikt voor beginnende rollenspelers. En diegenen, die denken dat ze alles aankunnen, zullen zich aan Red Crystal behoorlijk de kop stoten, want het is inderdaad een moeilijk gevalletje.
Een uitdaging voor de gevorderde spelers.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

TFX CD-ROM

Softwarehuis: Ocean.
Min. 80386/33Mhz., min 1Mb., DOS 3.1 of hoger, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard, joystick, muis, Thrustmaster, Flightstick Pro.
Aantal spelers: 1.
Roland LAPC-1, SCCI Canvas, Adlib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

De volledige recensie van dit vliegspektakel is te vinden in Software Gids nr. 24. Wat betreft deze versie op CD-Rom is er weinig toe te voegen, daar er geen nieuwe missies te vinden zijn. Het enige voordeel bij het aanschaffen van TFX op CD is, dat je meer harde schijf ruimte overhoudt.
Het installeren is een peuleschil en in nog geen 30 seconden gebeurd. Er wordt tijdens het installeren een hint gegeven om een file te 'renamen', zodat een eventuele wachttijd bij het inlezen van je CD-ROM aanzienlijk verkort wordt. Heb je een double-speed CD-ROM, dan hoef je dit niet te doen.

Verder vinden we nog een DEMO op de CD, die na installatie ruim 12Mb. van je HD in beslag neemt. Deze demo met de titel "INFERNO" laat ons zo'n 5 minuten genieten van SVGA en een enorm goed stuk muziek.

Henk Riemersma.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Software 2000

Breestraat 28-a, 2611 RG Delft
Specialist op het gebied van MS-DOS spelsoftware.
Bestellingen: ma-vrij 09.00-17.00 uur. Telefoon/Fax 015 - 125838.

Titel		Prijs
7th Guest	CD	149
A320 Airbus (Edition Europe)		109
A320 Airbus (USA)		129
A-Train		49
A-Train Construction Kit		49
Aces of the Deep		129
Aces of the Pacific		109
Aces of the Pacific Exp. disk		69
Aces over Europe		***109***
Air Bucks 1.2		109
Air Combat Classics		129
Airlines		89
Alone in the Dark		119
Alone in the Dark 2		***129***
Archer Maclean's Pool		89
AV-8B Harrier Assault		***109***
B-17 Flying Fortress		139
Battle Chess	CD	89
Battle Chess 4000		99
Battle Isle '93		69
Beauty & The Beast		79
Betrayal at Krondor		119
Blade of Destiny		119
Blue Force	CD	99
Bridge Champion with Omar Sharif		109
Bunny Bricks		59
Caesar		79
Campaign 2		109
Car & Driver		109
Carrier Strike		89
Carriers at War		109
Carriers at War Construction Kit		109
Carriers at War II		139
Castles II		89
Catch 'em		59
Championship Manager '93		89
Championship Manager Upd. '94		39
Championship Man. for Windows		79
ChessMaster 3000		109
ChessMaster 3000	CD	49
ChessMaster 3000 Pro	CD	129
ChessMaster 4000 for Windows		***89***
C.I.T.Y. 2000: London	CD	139
Civilization		89
Civilization for Windows		***119***
Clash of Steel		119
Comanche: Maximum Overk.		129
Comanche: Maximum Overk.	CD	99
Comanche Mission Disk 1		69
Comanche Mission Disk 2		69
Complete Chess System		109
Conquered Kingdoms		139
Creepers		109
Critical Path	CD	139
Crusaders of the Dark Savant		129
Curse of Enchantia		99
CyberRace		129
CyberRace	CD	69
D/Generation		49
Dagger of Amon Ra	CD	119
Dark Seed		119
Dark Sun - Shattered Lands		109
Dark Sun - Shattered Lands	CD	99
David Leadbetter's Golf		129
Day of the Tentacle		***99***
Day of the Tentacle	***CD***	***89***
Dogfight		129
Dracula		109
Dracula Unleashed	CD	119
Dragonsphere	CD	109
Dune	CD	119
Dune II		109
Dungeon Hack		99
Elder Scrolls		129
Elite 2: Frontier		***99***
Epic		109
Eric the Unready	CD	89
Even More Incredible Mach.		109
Eye of the Beholder III		99
Eye of the Beholder Trilogy		119
Eye of the Beholder Trilogy	CD	99
Empire Deluxe		129
F-117A Nighthawk Stealth F.		129
F-15 Strike Eagle III		89
Falcon 3.0		89
Falcon 3.0 Mission Op. Tiger		69
Falcon 3.0 Mission Mig-29		69
Fields of Glory		129
Flashback		***109***
Flight Assignment A.T.P.		89
Flightsim. 4: Flight No. 685		59
Flightsim. 4: Flight No. 701		59
Flightsimulator 5		99
Flightsim. 5: New York		49
Flightsim. 5: Paris		49
Flightsim. 5: San Francisco		109
Flightsim. 5: Washington		109
Flightsim. 5: West USA		139
Football Manager 3		79
Formula One Grand Prix		89

Titel		Prijs
Freddy Pharkas, Frontier Ph.		89
Front Page Sports Football Pro		109
Gabriel Knight		***109***
Gabriel Knight	***CD***	***129***
Gateway 2		109
Goal		79
Goblins 3		109
Great Naval Battles		99
Great Naval Battles	CD	99
Great Naval B.: Super Ships		49
Great Naval B.: Scen. Builder		49
Gunship 2000		89
Gunship 2000 Scenario disk		69
Hardball III		109
Harpoon		119
Harpoon Battleset 3		49
Harpoon Battleset 4		49
Harpoon Designer		59
Harpoon Designer 2		69
Harpoon Scenario Editor		59
Harpoon II		n.n.b.
Harrier Jump Jet		119
High Command		129
Hired Guns		***109***
History Line 1914-1918		109
History Line 1914-1918	CD	109
Humans 1 & 2	CD	109
Inca II		139
Inca II	CD	129
Incredible Machine		109
Indiana Jones & Fate of Atl.		99
Indiana Jones & Fate of Atl.	CD	89
Indy Car Racing		***109***
Iron Helix	CD	99
Ishar 2		89
Island of Dr. Brain		89
Jetfighter II & Mission disks		139
Jimmy White's Whirlwind Snooker		99
Journeyman Project	***CD***	***89***
Jurassic Park		89
Jurassic Park	CD	79
Jutland	CD	129
Kasparov's Gambit		119
K.G.B.		99
Kingmaker		109
King's Quset V		129
King's Quest VI		129
King's Quest VI	CD	119
Labyrinth of Time	CD	99
Lands of Lore		109
Leather Goddesses of Phobos 2		109
Legend		49
Legend of Kyrandia	CD	129
Legend of Kyrandia 2		***109***
Legends of Valour		109
Leisure Suit Larry 5		109
Leisure Suit Larry 6		99
Lemmings Double Pack		109
Lemmings: Xmas Edition		49
Lemmings 2: The Tribes		109
Links 386 Pro (SVGA)		129
Links (VGA)		49
Links Pro: Banff Springs		59
Links - Barton Creek		59
Links - Bay Hill		59
Links - Bountiful		59
Links - Firestone		49
Links - Hyatt Dorado		49
Links - Troon North		49
Links Pro - Firestone		59
Links Pro - Innisbrook		59
Links Pro - Mauna Kea		59
Links Pro - Pebble Beach		59
Links Pro - Pinehurst		59
Links Pro - The Belfry		59
Links Collection	CD	139
Loom	CD	49
Lord of the Rings	CD	109
Lost Files of Sherlock Holmes		129
Lost in Time		79
Lost in Time	CD	79
Lost Treasures of Infocom	CD	89
Lost Vikings		***89***
Lotus - Ultimate Challenge		89
Mad Dog McCree	CD	89
Mantis XF5700 Exp. Fighter		139
Mario is Missing		109
Mario is Missing Deluxe	CD	59
Masters of Orion		99
Michael Jordan in Flight		109
Microsoft Golf for Windows		109
Microsoft Golf for Windows	CD	119
Might & Magic 4: Clouds of Xeen		139
Might & Magic 5: Dark Side of X.		119
Monopoly Deluxe		109
Mortal Kombat		109
Nat. Lampoon's Chess Maniac		129
NHL Hockey		***119***
Nigel Mansell's World Championsh		99
Omar Sharif's Bridge		119

Titel		Prijs
Oscar		79
Pacific Islands (Team Yankee 2)		109
Pacific War		109
Patrician		89
Patriot		129
Perfect General		109
Perfect Gen.: WW II Battle Set		79
Perfect Gen.: Greatest Battles		89
Pinball Dreams		99
Pinball Magic		39
Pinball for Windows		89
Pirates! Gold		129
Police Quest 1		79
Police Quest IV		109
Populous & Promised Lands		49
Populous II		109
PowerMonger		79
Premier Manager 2		89
Prince of Persia		49
Prince of Persia 2		109
Privateer		139
Privateer Speech Acc. Pack		59
Protostar		119
Quantum Gate	CD	159
Quest for Glory IV		109
Rags to Riches		129
Railroad Tycoon Deluxe		109
Rally		89
Reach for the Skies		109
Rebel Assault	***CD***	***109***
Red Baron & Mission Builder		119
Return of the Phantom		129
Return to Zork		109
Return to Zork	CD	109
Ringworld		99
Ringworld	CD	89
Sam & Max Hit the Road		***99***
Sea Wolf		n.n.b.
Seal Team		119
Secret of Monkey Island		49
Secret of Monkey Island	CD	49
Secret of Monkey Island 2		99
Secret Weapons of the Luftwaffe		129
Secret Weapons of the Lw.	CD	49
Sensible Soccer		***89***
Seven Cities of Gold		99
Shadow Caster		***129***
Shadow of the Comet		129
Shadow of Yserbius		109
Sherlock Holmes	CD	49
Sherlock Holmes 2	CD	129
Sherlock Holmes 3	CD	109
Shuttle		119
Shuttle	CD	119
Silent Service II		49
Silverball		99
Simon the Sorcerer		109
Sim City Deluxe	CD	79
Sim City & Populous		89
Sim City 2000		***109***
Sim Farm		89
Sim Life		109
Simpsons		39
Space Hulk		119
Space Legends		89
Space Quest IV		109
Space Quest V		109
Spear of Destiny		109
Spelljammer		109
Star Control II		109
Star Lord		119
Star Trek: 25th Anniversary		109
Star Trek: 25th Anniversary	CD	179
Star Trek II: Judgement Rites		***119***
Star Wars Chess for Windows		139
Star Wars Chess	CD	49
Stratego		99
Streetfighter II		79
Strike Commander		139
Strike Commander	***CD***	***119***
Strike Comm. Speech Pack		59
Strike Comm. Tactical Oper.		59
Stronghold		109
Stunt Island		119
Sub War 2050		***129***
Syndicate		129
Syndicate: American Revolt		***59***
Task Force 1942		119
Terminator 2: The Arcade Game		89
Terminator Rampage		109
Tetris Classic		89
TIE Fighter		149
T.F.X.		***119***
T.F.X.	CD	119
Tony La Russa Baseball II		109
Tornado		***119***
Tornado	***CD***	***109***
Tornado: Desert Storm		69
Tristan Pinball		69
Trolls		39

Titel		Prijs
Ultima Series I t/m VI	CD	139
Ultima: Second Trilogy		129
Ultima VII: The Black Gate		109
Ultima VII/2: Serpent Isle		119
Ultima VII/2: The Silver Seed		59
Ultima VIII: Pagan		139
Ultima VIII: Speech Acc. Pack		59
Ultima Underworld		129
Ultima Underworld II		119
Ultima Underworld I & II	CD	119
Unnatural Selection		***129***
Unnecessary Roughness		***109***
V for Victory 1		99
V for Victory 2		99
V for Victory 3		129
V for Victory 4		119
Valhalla		89
Veil of Darkness		99
War in Russia		129
War in the Gulf		109
Warlords II		129
Welltris		79
Who Shot Johnny Rock	CD	139
Wing Commander		49
Wing Commander Academy		99
Wing Commander II		129
Wing Comm. II: Speech Pack		49
Wing Comm. II: Special Oper. I		59
Wing Comm. II: Special Oper. II		69
Wing Commander II Deluxe	CD	119
Winter Olympics		109
Winter Olympics	CD	119
Wizardry Trilogy: V, VI & VII		129
Worlds of Xeen	CD	129
World War II: Battles of the S.P.		139
Worlds of Legend		69
X-Wing		109
X-Wing: Imperial Pursuit		49
X-Wing: B-Wing		***49***
Xenobots		119
Zool		89

Levering geschiedt binnen 10 dagen na bestelling per P.T.T. in stevige kartonnen verpakking.
Bij zendingen beneden fl. 500,00 wordt fl. 10,00 porti berekend.
Alle genoemde prijzen zijn inclusief BTW en onder voorbehoud i.v.m. koersschommelingen.
Retourzenden is alleen mogelijk na voorafgaand telefonisch overleg. Alle overige retouren worden door ons geweigerd.
Software 2000 is niet aansprakelijk voor het niet toereikend zijn van uw computersysteem. Hiervoor verwijzen wij naar de diverse vakbladen.

GELUIDSKAARTEN	
Gravis UltraSound	399
Windows Sound System 2.0	389
Pro Sonic	349
Pro AudioSpectrum 16	389
Pro AudioStudio 16	549
SoundBlaster 2.0 Deluxe	149
SoundBlaster 2.0 Starterpack	249
SoundBlaster Pro Deluxe	279
SoundBlaster 16 Basic	379
SoundBlaster 16 Deluxe	499
SoundBlaster 16 ASP	549
SoundBlaster 16 ASP SCSI-2	749
SoundBlaster MIDI Blaster	599
SoundBlaster Wave Blaster	499
CD-ROM DRIVES	100
SoundBlaster Pro/16 Upgrade int.	749
SoundBlaster Pro/16 Upgrade ext.	899
SoundBlaster Kit intern	899
SoundBlaster Kit extern	1199
SoundBlaster 16 ASP Upgrade int.	1399
SoundBlaster 16 ASP Upgrade ext.	1799
OmniCD intern	799
OmniCD extern	999
Sony CDU-561 intern	1295
Pro AudioSp. Fusion Double 16	1799
JOYSTICKS	
CyberMan 3D Controller	219
FlightStick	129
FlightStick Pro	199
GameCard 3 Automatic	99
Gravis Analog Pro Joystick	119
Gravis MouseStick II	229
ThrustMaster Mk I Flight Control	249
ThrustMaster Mk II Weapons Contr	299
ThrustMaster Pro Flight Control	379
ThrustMaster Rudder Control	379
ThrustMaster FT1 Driving Control	429
Thunderstick	199
Virtual Pilot Stick	229

BESTELFORMULIER

Naam ....

Adres ....

Postcode ....

Woonplaats ....

Telefoon ....

Mijn bestelling
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....
8 ....
9 ....
10 ....

Deze bon kunt u zenden aan: Software 2000, Breestraat 28-a, 2611 RG Delft of faxen naar 015 - 125838.
U hoeft echter nog niet te betalen. Indien u echter een girobetaalkaart of eurocheque bijsluit met het juiste bedrag dan kunt u fl. 5,00 korting in mindering brengen op het totaalbedrag.

Edition 66 - Week 14 - April 4, 1994

The Net PC Games Top 100 is published every Monday on Internet in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup. This chart is the only international, independent list of popular PC games, published in several magazines, on BBSes and on other media. The chart is compiled using votes sent by many people through electronic mail from these countries: USA, Canada, Iceland, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Germany, The Netherlands, UK, Ireland, Belgium, France, Spain, Italy, Switzerland, Austria, Turkey, Poland, Russia, Taiwan, Singapore, Thailand, Australia, New Zealand and Brazil.

AC	action
AD	adventure
PU	puzzle
RP	role-playing
SI	simulation
SP	sports
ST	strategic
•	climbing
●	bullet
#	shareware
-	new entry
TW	this week
LW	last week
NW	number of weeks

THE NET PC GAMES TOP 100

TW	LW		NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
1	1		16	DOOM #	Id	AC
2	2		12	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST
3	3		66	Civilization	MicroProse	ST
4	4		26	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST
5	5		22	Epic Pinball [+Silverball retail version] #	Epic/Team 17	AC
6	6		57	X-Wing [+Imperial Pursuit,B-Wing]	LucasArts/US Gold	AC
7	8	•	63	VGA Planets #	Tim Wisseman	ST
8	7		65	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST
9	9		54	Nethack 3.1 (freeware)	DevTeam	RP
10	10		40	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD
11	11		39	Syndicate [+add-on]	Bullfrog/Electronic Arts	AC
12	12		27	Privateer [+Righteous Fire]	Origin/Electronic Arts	AC
13	13		15	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD
14	14		39	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP
15	15		66	Wolfenstein 3D [+hacked add-ons] #	Id/Apogee	AC
16	17	•	17	Rebel Assault (Beggar's Canyon) (cd-rom only)	LucasArts/US Gold	AC
17	18	•	12	Mortal Kombat	Probe/Virgin	SP
18	16		47	7th Guest (cd-rom only)	Trilobyte/Virgin	PU
19	20	•	17	Blake Stone (Aliens of Gold) #	Jam/Apogee	AC
20	24	•	4	Spispopd #	Jamul	AC
21	22	•	63	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
22	21		34	Warlords 2	SSG	ST
23	19		65	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	ST
24	25	•	41	SVGA Air Warrior	Kesmai/Konami/GEnie	SI
25	26	•	17	IndyCar Racing	Papyrus/Virgin	SP
26	23		18	Slicks 'n Slide #	Timo Kauppinen	SP
27	32	•	64	Railroad Tycoon	MicroProse	ST
28	27		16	Duke Nukem 2 #	Apogee	AC
29	33	•	66	Links 386 Pro [+add-ons]	Access/US Gold	SP
30	30		22	Elite 2 (Frontier)	Gametek/Konami	AC
31	68	●	2	Fleet Defender	MicroProse	SI
32	29		66	SimCity	Maxis/Ocean	ST
33	28		53	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle) [+Silver Seed]	Origin/Electronic Arts	RP
34	31		66	Falcon 3.0 [+add-ons]	Spectrum Holobyte/MicroProse	SI
35	35		9	Dungeon Hack	DreamForge/SSI/US Gold	RP
36	34		66	Ultima Underworld (The Stygian Abyss)	Blue Sky/Origin/Mindscape	RP
37	39	•	63	The Incredible Machine [+Even More Incredible...]	Dynamix/Sierra	PU
38	37		55	Minesweeper (windows only)	Microsoft	ST
39	38		66	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD
40	36		26	NHL Hockey	Electronic Arts	SP
41	41		37	Scorched Earth #	Wendell Hicken	AC
42	40		46	Solitaire (windows only)	Microsoft	ST
43	46	•	35	Lands of Lore (The Throne of Chaos)	Westwood/Virgin	RP
44	45	•	28	MS Flight Simulator 5.0	Microsoft	SI
45	42		13	Gabriel Knight (Sins of the Father)	Sierra	AD
46	43		8	Pinball Fantasies	Digital Illusions/21st Century	AC
47	48	•	56	Empire Deluxe [+add-ons]	New World	ST
48	44		10	Xargon #	Epic	AC
49	51	•	28	SimFarm	Maxis/Mindscape	ST
50	57	•	37	The Lost Vikings	Interplay	AC
51	49		26	Dark Sun (Shattered Lands)	SSI/US Gold	RP
52	47		27	Front Page Sports (Football Pro)	Dynamix/Sierra	SP
53	54	•	10	Masters of the World (Merchant Prince)	QQP	ST
54	50		66	Ultima 7 (The Black Gate) [+Forge of Virtue]	Origin/Mindscape	RP
55	53		48	Core Wars	Intern. Core Wars Society	ST
56	56		15	Sid & Al's Incredible Toons	Dynamix/Sierra	PU
57	62	•	64	V for Victory (Utah B./Velikiye L./Market G...)	Atomic/Three-Sixty/Electronic Arts	ST
58	60	•	61	Wing Commander 2 [+Special Operations 1+2]	Origin/Mindscape	AC
59	52		66	Aces of the Pacific [+add-ons]	Dynamix/Sierra	SI
60	59		10	Police Quest (Open Season)	Sierra	AD
61	67	•	4	The Elder Scrolls (Arena)	Bethesda/US Gold	RP
62	92	●	2	Myst (cd-rom only)	Broderbund	AD
63	55		17	Aces over Europe	Dynamix/Sierra	SI
64	58		25	Return To Zork	Infocom/Activision	AD
65	63		25	Halloween Harry #	SubZero/Apogee	AC
66	64		12	Star Trek 2 (Judgment Rites)	Interplay	AD
67	61		24	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts	SI
68	65		64	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP
69	70	•	66	Wing Commander [+Secret Missions 1+2]	Origin/Mindscape	AC
70	78	•	63	Commander Keen 4, 5, 6 #	Id/Apogee	AC
71	71		5	Microsoft Arcade (Asteroids)	Microsoft	AC
72	66		10	Alone in the Dark 2	Infogrames	AD
73	74	•	13	Jurassic Park	Ocean	AC
74	69		47	Prince of Persia 2 (The Shadow & the Flame)	Broderbund/Electronic Arts	AC
75	77	•	30	Pirates! Gold	MicroProse	ST
76	75		66	Lemmings [+Oh No! More Lemmings]	Psygnosis	PU
77	81	•	12	Quest for Glory (Shadows of Darkness)	Sierra	RP
78	82	•	58	Eric the Unready	Legend/Accolade	AD
79	-	●	1	Ultima 8 (Pagan)	Origin/Electronic Arts	RP
80	91	•	2	Starlord	MicroProse	ST
81	73		34	Pinball Dreams	21st Century/Spidersoft	AC
82	76		65	Alone in the Dark	Infogrames/I-Motion	AD
83	80		62	Spear of Destiny	Id/FormGen/Psygnosis	AC
84	72		56	Command HQ	MicroProse	ST
85	79		7	Romance of the Three Kingdoms 3 (Dragon of Destin	Koei	ST
86	84		65	Comanche (Maximum Overkill) [+missions]	NovaLogic/US Gold	SI
87	85		13	Hearts for Windows	Microsoft	ST
88	87		39	Tornado [+add-on]	Digital Integration/Spectrum Holobyte	SI
89	83		24	Seal Team	Electronic Arts	ST
90	90		66	Monkey Island 2 (Le Chuck's Revenge)	LucasArts/US Gold	AD
91	86		13	Excelsior #	Castle	RP
92	88		7	Lawnmower Man	Sales Curve	AC
93	96	•	23	Shadow Caster	Raven/Origin/Electronic Arts	RP
94	-	•	1	SubWar 2050	MPS/MicroProse	SI
95	94		66	Darklands	MicroProse	RP
96	95		5	Amberstar	Thalion	RP
97	99	•	50	Monster Bash #	Apogee	AC
98	98		11	Fury of the Furries	Kalisto/Mindscape	AC
99	97		41	Space Hulk	Electronic Arts	AC
100	93		18	Winroids # (windows only)	Stephen Baxter	AC

Tip		TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
Tip 1	1	Raptor (Call of the Shadows) #	Cygnus/Apogee	AC
Tip 2	4	Microcosm (cd-rom only)	Psygnosis	AC
Tip 3	1	Cannon Fodder	Sensible/Virgin	AC
Tip 4	3	Champion Soccer '93	Domark	SP
Tip 5	2	Ravenloft	SSI/US Gold	RP
Tip 6	7	Goblins 3	Coktel Vision/Sierra	PU
Tip 7	7	Hell Cab (cd-rom only)	Time Warner	AD
Tip 8	5	Unnatural Selection	Disney/Maxis	ST
Tip 9	2	Dragonsphere	MicroProse	AD
Tip 10	1	Beneath a Steel Sky	Revolution/Virgin	AD

TOP 10 OF MOST POPULAR GAMES IN 1993

1	Civilization
2	X-Wing [+Imperial Pursuit,B-Wing]
3	VGA Planets #
4	Falcon 3.0 [+add-ons]
5	Dune 2 (The Building of a Dynasty)
6	Wolfenstein 3D [+ hacked add-ons] #
7	World Circuit [+ Formula 1 Grand Prix]
8	Railroad Tycoon
9	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)
10	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)



MERCHANT PRINCE

Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. XT/AT, min. 1Mb., DOS 3.3 of hoger, VGA, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

MERCHANT PRINCE is een simulatie van de begintijd van het kapitalisme. Het speelt zich nl. af in de vroege Renaissance van 1300 tot 1492 (ontdekking van Amerika). In het spel moet je door middel van financiële, politieke, religieuze, militaire en criminele praktijken het rijkst, het machtigst, enz. worden. Kortom, een spel met een enorme draagwijdte. Laten we eens kijken wat daarvan terecht komt.

De eerste indrukken

Het spel is van QQP en Several Dudes Holistic Gaming. Zij staan vrij goed bekend wat betreft hun software-support. De doos is bescheiden en bevat het volgende: twee strak vormgegeven boekjes, 1 registratiekaart, 2 HD- schijfjes, een Quick Reference Card en een soort tabel, waar de prijzen van goederen per stad ingevuld kunnen worden. Eén boekje bevat de handleiding, het andere een zeer beknopte geschiedenisles. Het geheel maakt een verzorgde indruk.

Systeemeisen

Het kan nog! Een nieuw spel, dat kan draaien op een XT met een geheugen van 640Kb. RAM. Het spel ondersteunt minimaal MCGA en maximaal SVGA. Verdere benodigdheden zijn een muis en een harde schijf. Ondersteund worden: expanded of extended geheugen en een 1200 baud of sneller modem. En tenslotte een hele reeks geluidskaarten mits Adlib of Soundblaster compatible.

De installatie

De installatie wordt uitgevoerd door twee programma's. Het eerste voert een auto-detectie voor SVGA uit en installeert de bestanden op de harde schijf in de opgegeven directory. Als het programma klaar is, wordt het tweede programma (setsound.exe) opgestart, waarmee je de instellingen voor het geluid kunt bepalen. Dit programma kun je later, nadat alles geïnstalleerd is, weer opstarten. De instellingen kunnen dan gewijzigd worden. Bij mij werd het hele zaakje (O wonder!) zonder enig probleem geïnstalleerd.

De handleiding

De handleiding is in beknopt en helder Engels geschreven. Aan de hand van schermfoto's wordt getoond hoe het programma werkt. Echter, wie zonder handleiding wil beginnen komt d.m.v.'trial and error' ook een heel eind.

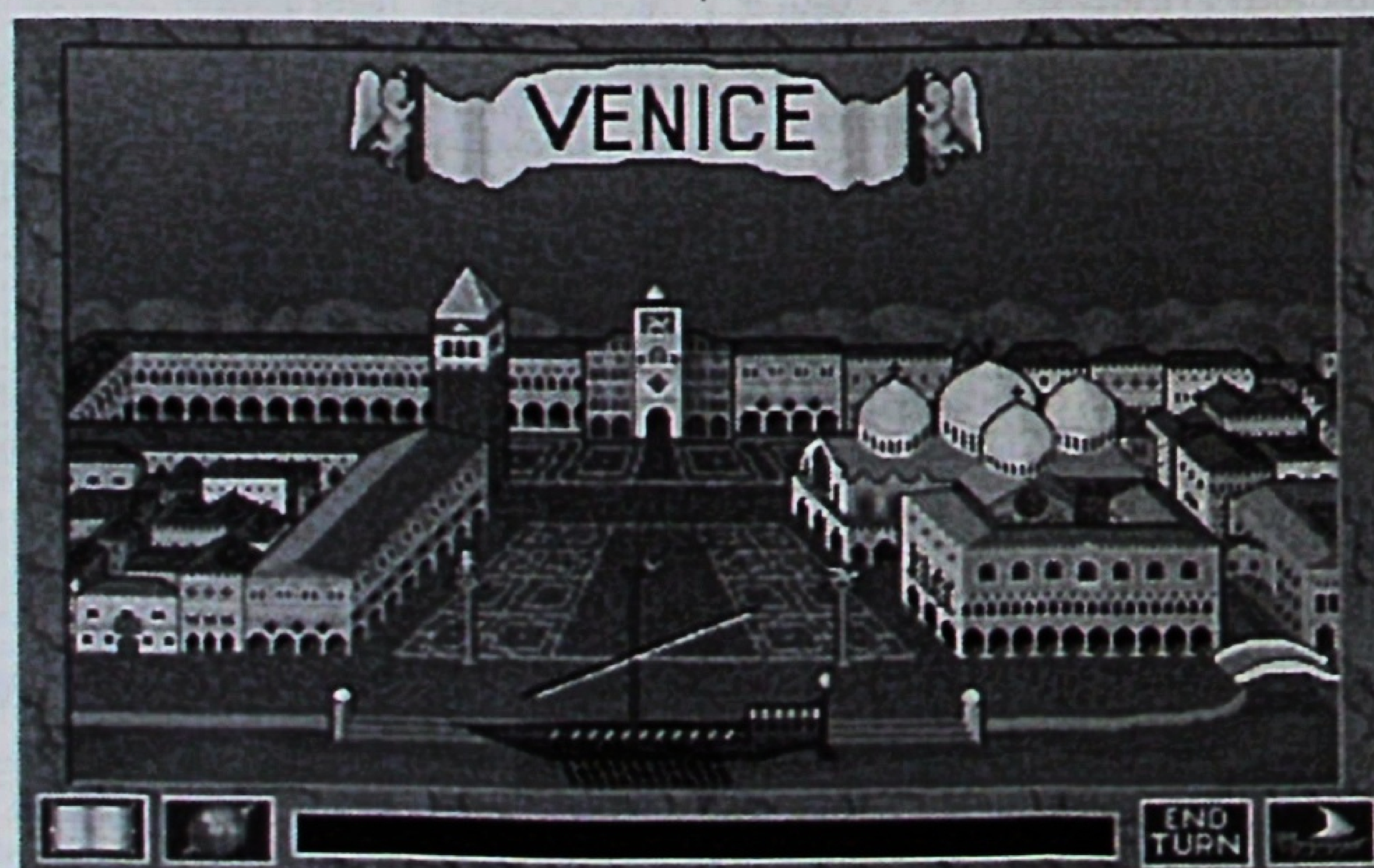
Het spel

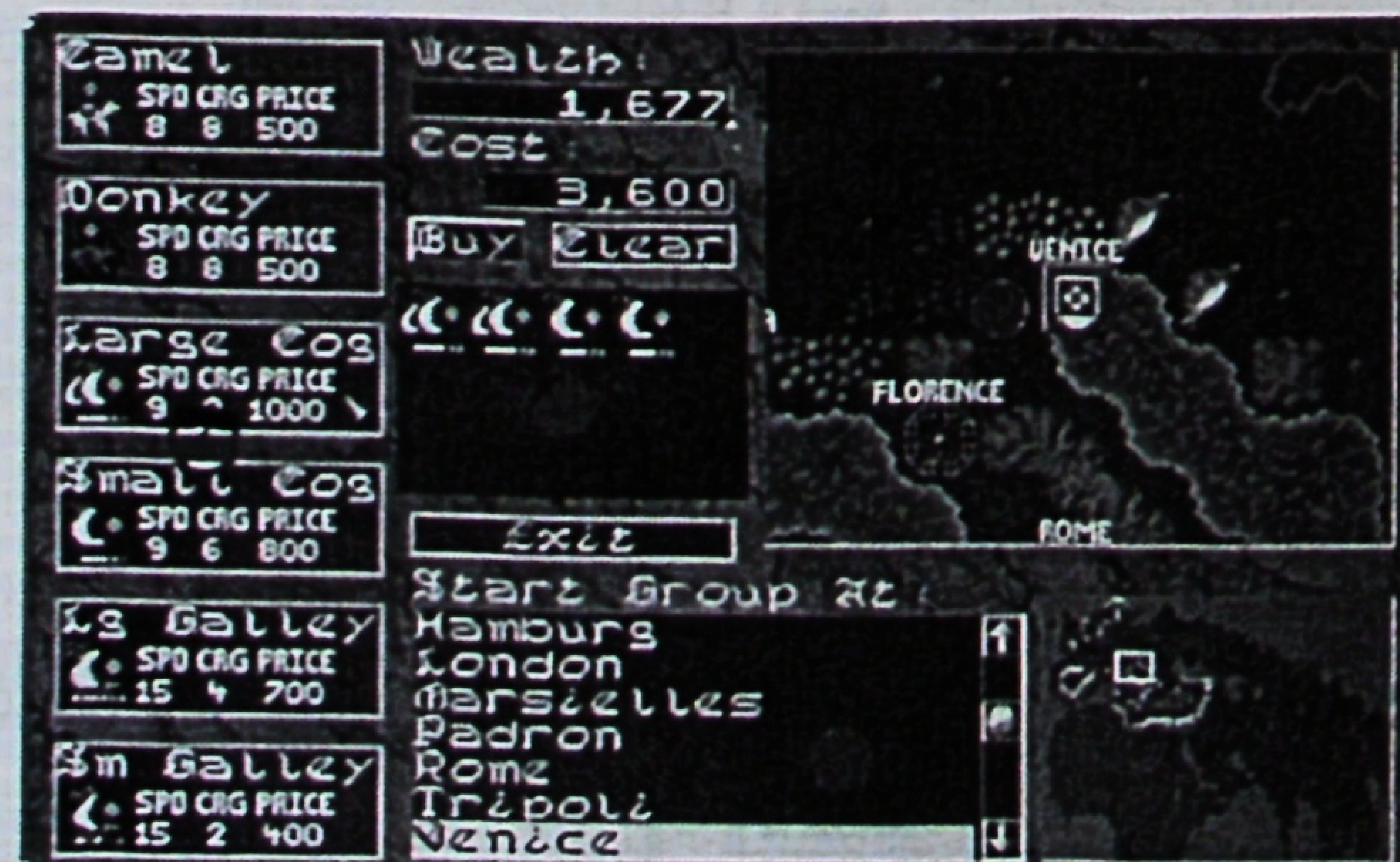
Het spel is gebaseerd op toerbeurten. Er zijn 4 spelers in het spel. Ben je in het bezit van een modem, dan kun je in de 'two-player-mode' met 2 personen tegen de computer spelen. Speel je in je eentje, dan worden de overige drie door de computer gesimuleerd. Wordt er van de E-mail-faciliteit gebruik gemaakt, dan is het aantal spelers onbegrensd.

Het spel opent met twee introductie-schermen, waarin je een brief kunt lezen van een overleden oom. Hierna volgt een keuzescherm waar je kunt kiezen uit: het starten van een nieuw of het hervatten van een oud spel, het spelen met een modem of het bekijken van je geleverde prestaties. Hierna kom je -gelukkig alleen tijdens de installatie- in de copy-protectie-mode, waarbij een tekst uit de handleiding moet worden ingevuld. In de volgende twee schermen voer je een naam in en moet er een configuratiescherm worden ingesteld. Een aantal mogelijke instellingen is: een 'historisch verantwoorde' of een willekeurig gegenereerde kaart, de frequentie van stormen en piraterij en hoeveel beurten er gespeeld kunnen worden. Nadat alles is ingesteld, kies je een familiewapen en kun je gaan spelen.

Een toerbeurt start met een 'schuifstuk-scherm', een onnauwkeurige landkaart die je hebt geërfd. Er kan geschoven worden met schepen en karavanen. Elke gemaakte stap vertegenwoordigt een bepaalde waarde, die we verder schuifpunt zullen noemen. Het startpunt is in Venetië, het toenmalige economische centrum van de oude wereld. Hier laad je je schepen of karavanen vol met handelswaar en ga je op ontdekkingsreis. Gaandeweg verandert de oorspronkelijke kaart in een accurate kaart. Kom je in een andere stad, dan kun je je goederen verhandelen en andere waar inkopen. In dit scherm zijn tevens wegen aan te leggen, die de afgelegde weg per schuifpunt voor karavanen aanzienlijk verlengen. Ook kunnen er handelsroutes worden aangelegd. Deze worden door de computer automatisch bijgehouden. Als de schuifpunten op zijn, kom je in het hoofdmenu, dat bestaat uit een soort plattegrond van Venetië. Hier zijn verschillende gebouwen te zien. Als er met de muis over sommige van deze gebouwen wordt bewogen, krijgen deze een stippellijn-kader. Deze gebouwen vertegenwoordigen de volgende sub-menu's:

1. Het huis van de Venetiaanse politiek. Het politiek bedrijven bestaat uit het pogen tot omkopen of in beschuldiging stellen van senatoren. Met als doel zoveel steun te verwerven dat je kans maakt Doge (een soort opperhoofd) van Venetië te worden. In de positie van Doge kun je o.a. belastingen verhogen.
2. Het huis van de Religie. Hier kun je posities als kardinaal kopen. Hoe meer kardinalen, hoe meer je kans maakt om Paus te worden. Kardinaalsposities leveren tevens geld op voor je familie. Pausen kunnen, onder andere, excommuniceren en kerkelijke belastingen verhogen.
3. Het huis van de Kunsten. Hier kunnen kunstwerken worden gekocht, die je populariteit kunnen verhogen.
4. Het huis van de Huurlingen. Hier kunnen de diensten van Condottieri (huurlingen met privé-legers) worden gekocht.
5. Het huis van de Duistere Praktijken. Diensten van brandstichters, moordenaars en roddelaars zijn hier te koop. Als één van deze diensten niet het gewenste resultaat oplevert, kan jouw factie enorm in populariteit dalen.
5. Een schip. In dit sub-menu kun je, in één van de steden, die je hebt ontdekt en die open staan voor handel, karavanen en schepen van verschillende grootte verwerven. Zijn de zaken afgehandeld, dan verschijnt er door het aanklikken van de toets 'End-turn', een financieel overzicht van de inkomsten en uitgaven van jouw familie. Eventueel kunnen er wijzigingen worden aangebracht. Ga je akkoord, dan komen de concurrenten aan de beurt. Hierna kan er aan de volgende beurt worden begonnen.









Opvallend slim

Om aan te geven hoe de Artificiële Intelligentie van dit spel in elkaar zit, het volgende verhaal:
Ik had de stad Timboektoe ontdekt. Daar werden diamanten verkocht. Met één van mijn kamelen-karavanen had ik een handelsroute opgezet tussen deze stad en Caïro, zodat in Caïro diamanten werden verkocht en in Timboektoe graan. Dit was zeer winstgevend. (Een flink bewapende escorte was wel nodig, want er werden regelmatig overvallen gepleegd. De optie 'piracy' was op 'average' gezet). Een tijdje later stuurde ik één van de schepen naar de Spaanse stad Padron om zilver in te kopen. Daar ontdekte ik dat de diamanten, die in Caïro waren verkocht, door tussenhandelaren hier terecht waren gekomen!
Verder viel me op dat, als er in een stad veel van hetzelfde goed wordt verkocht, er in het begin meer winst wordt gemaakt. Een markt kan dus overvoerd raken. Tevens merk je, dat dit niet in alle gevallen op dezelfde manier gebeurt. De stad, de tijd, het gebied en de aansluiting met andere steden zijn van invloed op de prijsstelling van de waar. Ook wat er te koop is in een stad kan veranderen. Ik had bijvoorbeeld een aantal ladingen graan in Antioch verkocht. Een jaar later was er van het graan bier gebrouwen! Het bier kon ik weer met goede winst in Bagdad verkopen. Dit ondanks het feit dat Bagdad in de buurt van Antioch ligt. Daarmee komen we op het volgende punt: over het algemeen is het zo, dat er minder winst kan worden gemaakt, naarmate je dichter in de buurt van de stad van oorsprong bent. Dit zijn zo enkele van de verrassingen, die je kunt verwachten.

Op- en aanmerkingen

Op een gegeven moment was het voor mekaar. Leden van de familie waren tot Paus benoemd en tot Doge. Kortom, ik had het helemaal gemaakt: roem en macht en ja ... eigenlijk verder niets. Als Paus of Doge kun je niet veel uitrichten, behalve dan wat mensen beschuldigen, excommuniceren of belastingen verhogen. Het was leuk geweest als jij als speler bijvoorbeeld ook omkoopbaar kon zijn. Of bijvoorbeeld handelsposten had kunnen opzetten in de donkere binnenlanden van Afrika. Er wordt in de handleiding ophef gemaakt over het feit, dat je als een Machiavelli moet heersen. Maar behalve handel drijven is er niet veel te doen. Dat is wat ik miste: meer interactie. Dan nog een technische kwestie. Af en toe blijft het spel, na met de muis te hebben geschoven, 'hangen'. Dit heeft waarschijnlijk te maken met de interferentie tussen de ingebouwde modem-software en de muis-software. Erg vervelend als je al 3 uur bezig bent en opeens niet meer verder kunt. Gelukkig is er een autosave-funktie, die na elke toerbeurt het spel bewaart; maar die moet je dan wel aanzetten!

Konklusie

Het spel maakt een consistente indruk. Je kunt je niet aan het gevoel onttrekken, dat er flink wat research is gepleegd om de speler 'en passant' toch wat te leren. Dit uit zich bijvoorbeeld in het veelvuldig citeren uit Machiavelli's boek 'De Heerser', dé handleiding voor het krijgen, behouden en vergroten van politieke macht. Tevens is aan alle delen van het spel voldoende aandacht besteed. Het spel heeft, zoals ik in het begin al aangaf, een enorme draagwijdte. Dat sommige onderdelen niet gedetailleerd zijn uitgewerkt, is dan ook niet verwonderlijk. Toch is er een goed speelbaar spel uitgekomen, en dat vind ik bewonderenswaardig.

Onno Kubbe.

BEELD:	9
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS

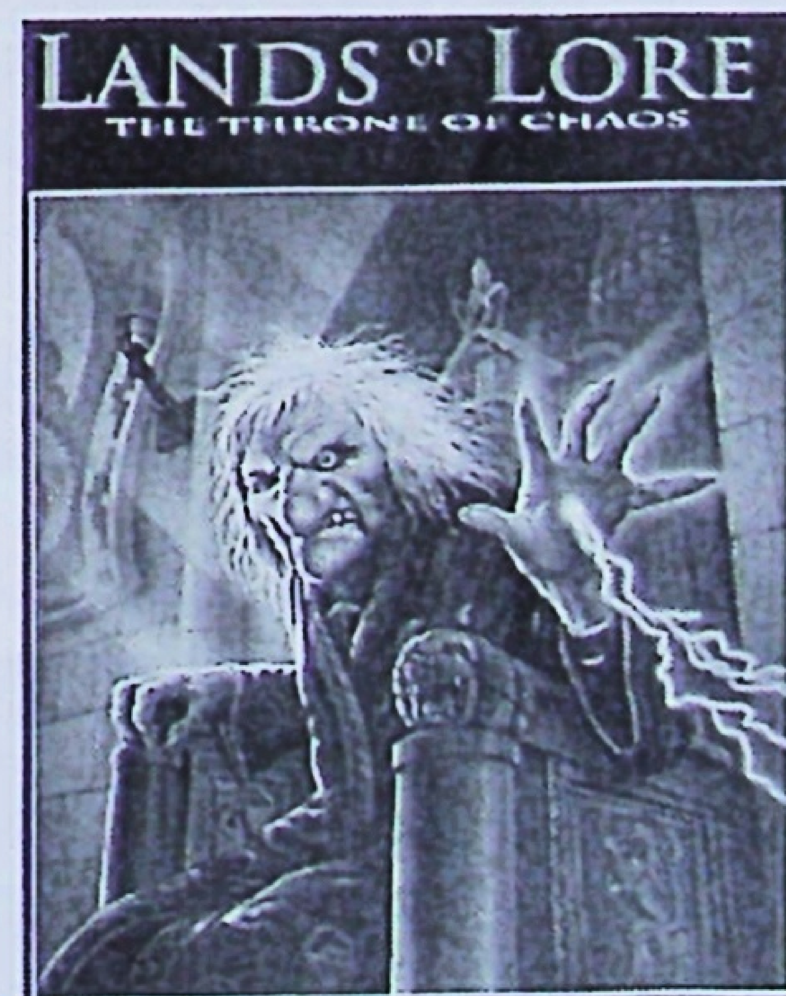
Softwarehuis: Westwood.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., MSCDEX 2.2 of hoger, VGA, MCGA, harddisk, CD-ROM drive, Microsoft compatible muis.
Aantal spelers: 1.
Muziek: Roland MT-32/LAPC-1, AdLib (Gold), Sound Blaster, General Midi.
Spraak: Adlib Gold, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 139,=

Op de harddisk neemt het programma 5Mb. in beslag. Het programma kan ook draaien onder Windows; hiervoor staat op de CD een apart installatieprogramma. Tevens vind je 3 demo's van andere programma's van Westwood op de schijf.

In Software Gids nr. 22 is dit spel de hemel ingeprezen en voor beeld en geluid met een 10 gewaardeerd. Wie had toen kunnen denken, dat het nóg beter kan!

Op de CD staat nu een programma van 245Mb. en 60Mb. spraak in 3 talen: Frans, Duits en Engels. Patrick Stewart (Captain Picard in Star Trek Next Generation) zorgt voor de stem van King Richard en een hele rits andere sprekers is aangetrokken om alle andere figuren in het spel nu daadwerkelijk te laten praten. Dit laat Westwood overal netjes lipsynchroon gebeuren. Er is een extra menu toegevoegd om de geluidssterkte van muziek, effekten en spraak apart in te stellen. Ook aan de geluidseffekten is gesleuteld, zodat het nu mogelijk is spraak en effekten (of meerdere effekten) tegelijkertijd te laten horen. Ijselijke kreten gaan nu fraai samen met het wapengekletter en spraak of effekten worden niet langer abrupt afgebroken als een scène verandert.

Aan de beelden en animaties is niets veranderd en dat was ook niet nodig. Zoals uit de beoordeling in nr. 22 blijkt was het geluid al uitstekend, maar door deze toevoegingen en de nieuwe besturing van de geluidskaarten staat dit spel, als het gaat om geluid en spraak, op eenzame hoogte. We hadden het spel vorige keer helemaal uitgespeeld, maar het nieuwe audio-onderdeel is dusdanig leuk, dat we nu weer op weg zijn om het gehele RPG nog eens rond te spelen.



Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Van Kasteelroman tot striptease.

Plumbers Don't Wear Ties

Softwarehuis: United Pictures.
Min. 80386/33Mhz., min. 2Mb., Windows 3.1 of hoger, CD-ROM drive, VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows 3.1 compatible 8-bit en 16-bit geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 49,50







Een kasteelroman op CD, waarbij je zelf het verloop van het verhaal kunt beïnvloeden; dat is kort gezegd de inhoud van deze titel.

Het gehele verhaal is opgebouwd uit honderden kleurenfoto's (640x480 bij 256 kleuren) die elkaar in een snel tempo opvolgen. Bij de foto's gesproken teksten, achtergrondgeluid en muziek. Op de momenten dat jij keuzes moet maken verschijnt een verteller in beeld, die zich met het verhaal bemoeit en probeert je keuzes te beïnvloeden.

Om het verhaal niet al te saai te maken is een dosis humor toegevoegd. De grappen zitten zowel in de teksten als in de beelden, maar zijn zeer Amerikaans en van het type Porky's Pretpark: soms aardig, meestal flauw. Ben je in een melige bui, dan kun je soms in de lach schieten; althans bij ons hier op de redaktie. De liefhebber van dit genre zal waarschijnlijk de hele duur van het verhaal in een deuk liggen.

De beelden zijn uitstekend en dat geldt ook voor spraak en muziek over een 16- bits geluidskaart. Op 8-bits kaarten klinkt het allemaal wat minder. Het verhaal is eigenlijk best aardig, maar geheel in de stijl van de bovengenoemde liefdesverhaaltjes: stoute werkgever wil onschuldig meisje van het platteland uit de kleren dwingen, maar stoere loodgieter schiet te hulp en ze leefden



nog lang en gelukkig... althans, als je de juiste opdrachten geeft, want anders loopt het verhaal heel anders af.

Je bent ongeveer een uur bezig om de gehele beeldroman rond te spelen. Daarna kun je, door het kiezen van andere antwoorden, het verhaal nog 3 à 4 keer doorspelen om te zien hoe het verloop is met de andere keuzes en wat de acteurs nog meer voor grappen voor je in petto hebben. Daarna is het echt uit met de pret en heb je alles gezien, want de spelelementen zijn verder beperkt. Gelukkig is de prijs heel redelijk, dus de liefhebbers van dit genre hebben absoluut geen miskoop aan dit 'spel'.

O ja, de kreten "sex", "erotisch" en wat verder op de verpakking en in de reklame genoemd wordt, zijn slechts lokkertjes. Buiten een blote arm en een naakte kuit zul je bij deze titel niets opwindends tegenkomen.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

The CD BROTHEL

Softwarehuis: Softforum.
Min. 80386/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0 of hoger, CD-ROM drive, Windows 3.1 of hoger, VGA, harddisk.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible 8-bits en 16-bits geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 69,50

Op deze CD een verzameling striptease-filmpjes, die je allemaal te zien kunt krijgen, mits je op de vragen, welke op het beeldscherm verschijnen en via kleine filmpjes door een dame worden ingesproken, de juiste antwoorden geeft.

Op het scherm staat een menu is 4-kleuren CGA, dat slecht is geprogrammeerd. 16-Bits geluid gaat slechts op voor enkele onderdelen op de CD. De rest is 8-bits, de filmpjes zijn piepklein en matig van kwaliteit en de spelelementen stellen niks voor. Maar, het kan minder slecht.....

DREAM GIRLS

Softwarehuis: Softforum.
Min. 80386/33Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, CD-ROM drive, Windows 3.1 of hoger, VGA, harddisk.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible 8-bits en 16-bits geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 59,50

Ook hier een slecht CGA venster, de kleine filmpjes en de niet noemenswaardige spelelementen, want de knutselaars zijn dezelfde. Toch heeft deze CD-ROM, voor een tientje minder, heel wat meer te bieden. Alle geluiden staan zowel in 8-bit als in 16-bit formaat op deze schijf. Dit geldt ook voor de films, want deze zijn allemaal dubbel uitgevoerd. Verder tientallen .BMP-



foto's, .WAV-files, een zestal muziekstukken (Italo-disco, 8- en 16-bit), achtergronden (wallpaper) voor Windows en een screensaver voor Windows.

Op deze CD staat ruim 500Mb. materiaal tegen 200Mb. op de vorige titel, dus wie van striptease houdt, heeft -ondanks de matige kwaliteit



van de filmpjes- aan deze CD-ROM voor minder geld veel meer materiaal.

Het 'spel' bestaat weer uit het beantwoorden van keuzevragen. Is het antwoord fout, dan word je uit het programma geknikkerd.

De striptease op beide CD's is van het type "netjes bloot" en de dames hebben met hun dieet niet op de voorkant gelet.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THE SOFTWARE TOOLWORKS STAR WARS CHESS

Softwarehuis: The Software Toolworks.
Min. 80386/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Tandy 3-voice.
Richtprijs: FL. 169,50

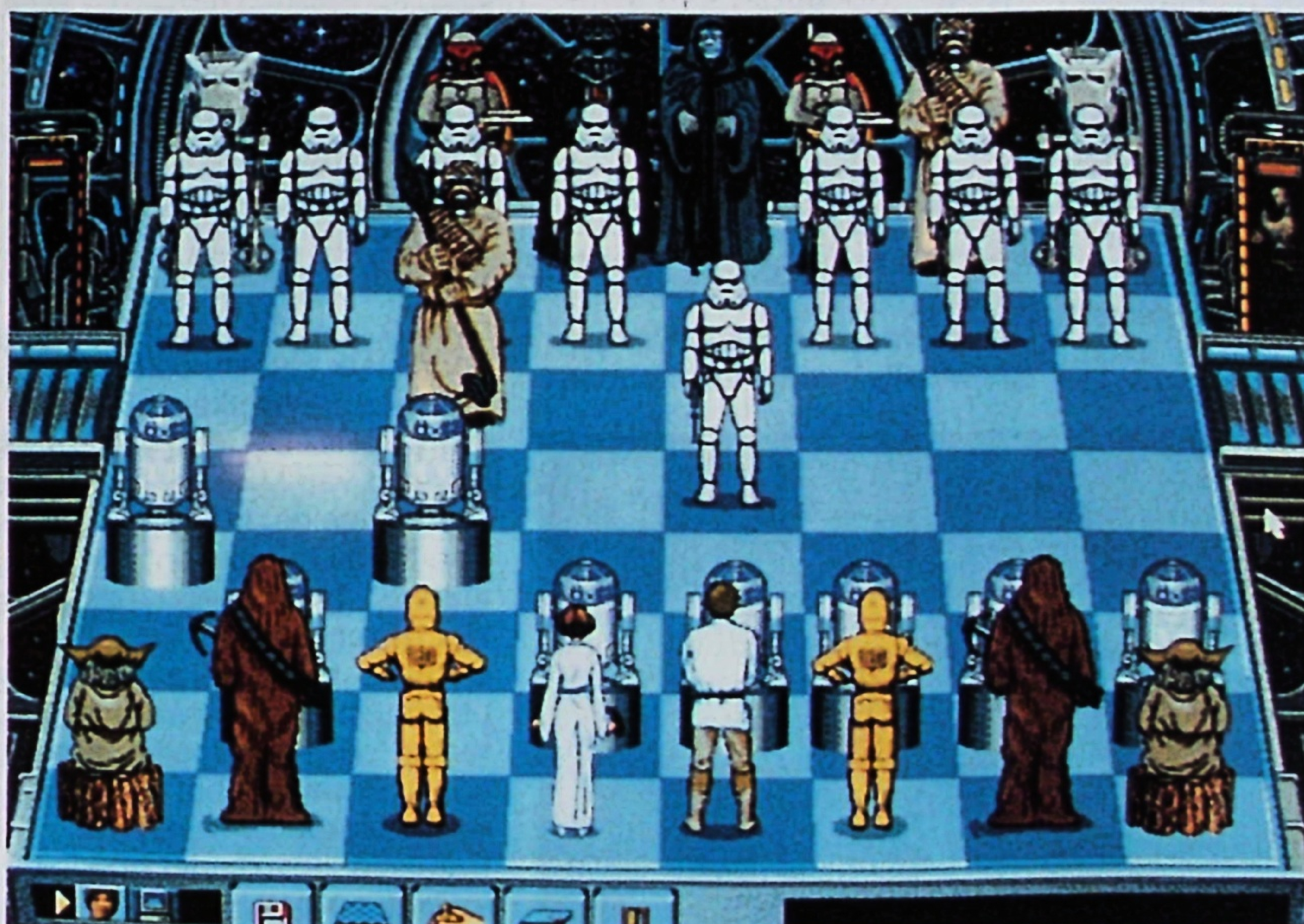
Op de harddisk neemt het programma 38Mb. in beslag. Een CD-ROM Multimedia versie is aangekondigd. Als je in het bezit bent van CD-ROM, wacht dan even, want de installatie van diskette neemt ruim een uur in beslag en 38Mb. is een fikse portie, die je kwijt bent.

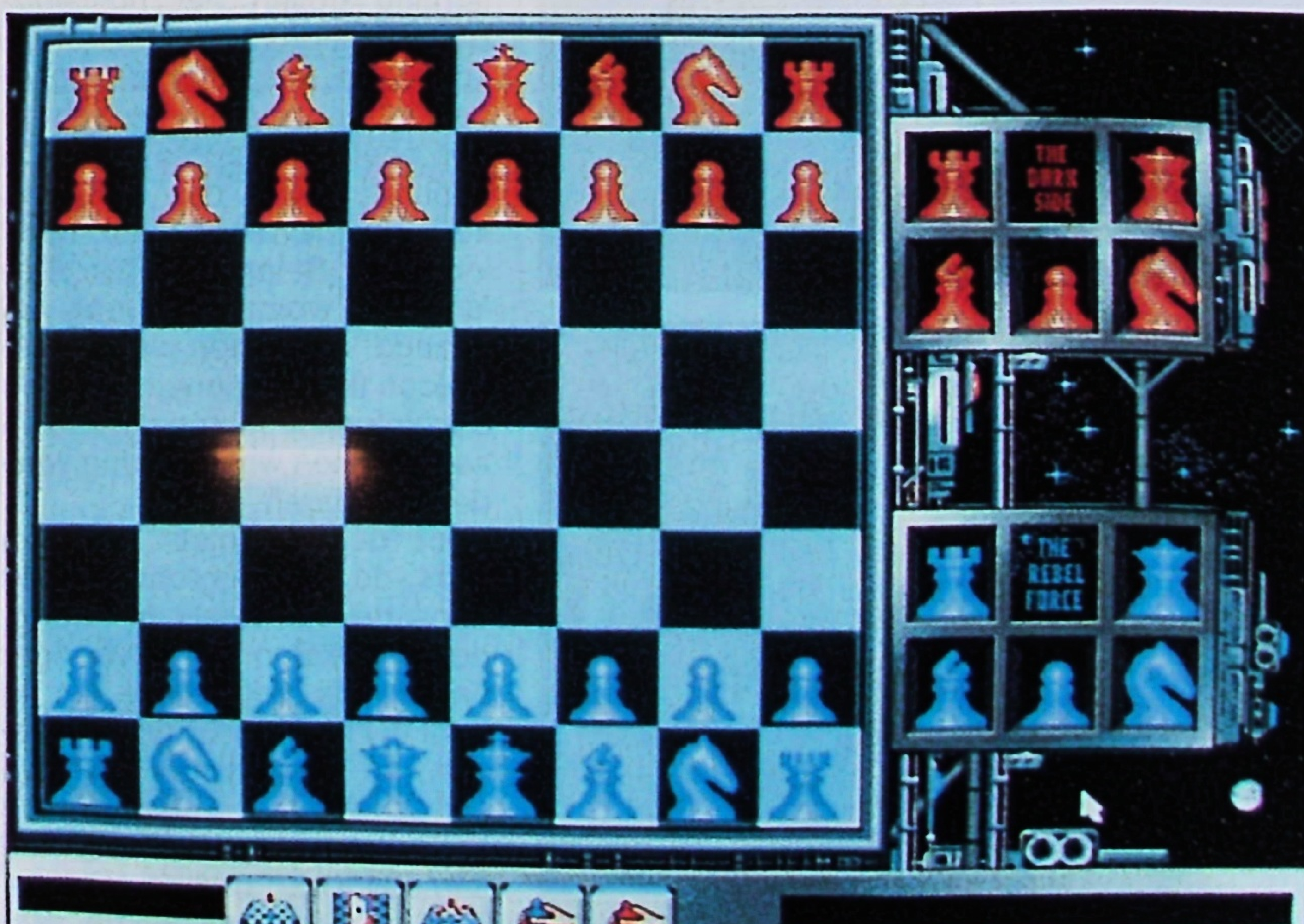
The Software Toolworks heeft al heel wat schaakprogramma's gemaakt, waaronder recentelijk Chessmaster 3000 voor MS-DOS en Chessmaster 4000 Turbo voor Windows. Deze 2 hadden buiten goede kwaliteiten als computertegenstander veel extra's zoals diverse schaakstukken, borden en achtergronden. Na Battlechess en andere schaakvarianten met animaties van de concurrentie kon het niet uitblijven: ook bij Toolworks kunnen we nu schaken met bewegende beelden, ondersteund door muziek, spraak en geluidseffekten.

Voor deze variant zijn de rechten verkregen van de filmfiguren van de Starwars film van LucasArts. De paarden, torens en de rest van de stukken zijn vervangen door robots en buitenaardse wezens uit de film. Dit is voor de doorgewinterde schaker even wennen, want eenmaal in het spel met verplaatste stukken zit je in het begin toch regelmatig te kijken welk monster nu eigenlijk de toren of de loper is.



Het spel heeft 2 achtergronden en 2-D of 3-D weergave, waarbij ook voor een gewoon schaakbord met de standaard stukken kan worden gekozen. Je kunt alleen spelen tegen de computer of met 2 spelers, waarbij in het eerste geval een selectie kan worden gemaakt uit diverse moeilijkheidsgraden. Verder bevat het spel alle gebruikelijke mogelijkheden om te spelen, het spel te leren of schaakproblemen op te zetten. Bij dit alles nu dan ook bewegende beelden en bloedige gevechten als een stuk geslagen wordt.





Allemaal in Toolworks kwaliteit, dus mooi, maar helaas ook erg traag; zelfs op een 486/33 computer. Waarschijnlijk daarom geen beelden op SVGA, want dan zou het programma alleen nog op een Pentium te draaien zijn. Op een 386 machine is het vechten in een bak koude stroop, maar gelukkig kun je de animaties uitschakelen. Laten we eerlijk zijn: alle schaakvarianten met animaties, spraak, gevechten e.d. zijn leuk, maar als je de toren voor de 10e keer de pion hebt zien vermorzelen, dan weet je het wel en kun je net zo goed de 'filmpjes' uitschakelen.

Als schaakprogramma goed, net als de andere schaakprogramma's van dit softwarehuis en verder leuk voor de verzamelaars van alle mogelijke computer varianten op schaakgebied.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



GABRIEL KNIGHT OP CD-ROM

Mijn relaas over de diskversie van dit "horror adventure" heb je in de vorige Software Gids kunnen lezen en dat werd beëndigd met de wijze raad aan CD- ROM bezitters om op deze uitvoering op schijf te wachten. Had ik mezelf dat advies ook maar gegeven: wat heb ik een spijt, dat ik tot dag 9 heb zitten prutsen en knoeien......

Het verschil tussen "enhanced" versies (meer toevoegingen) en hun uitgeklede broertjes op disk begint de laatste maanden steeds opvallender te worden en bij dit Sierra produkt is zo'n beetje alles weggeprogrammeerd, dat het spel enige flair had kunnen geven. Op floppy dan, want alle bezwaren die ik in het vorige nummer ten berde bracht, gelden zeker niet voor deze CD-ROM.

INSTALLATIE

Vanaf de CD-ROM drive moet nog een fikse portie van het spel op je harddisk geïnstalleerd worden en als je kiest voor "full installation" kost dat je 33Mb. In tegenstelling tot het installeren van de (ik dacht) 11 diskettes neemt dit weinig tijd in beslag en aan het eind kun je nog een optie aanklikken om hi-res graphics te krijgen bij sommige tussensequenties, die eigenlijk niet veel voorstellen.

BEELD EN GELUID

Het intro, dat ik beschreef als een "aan elkaar geplakte diaserie", ziet er nu heel wat acceptabeler uit: er zijn meer beeldjes gebruikt en er zit meer beweging in, zodat het geheel toch wat sterker aan een tekenfilm doet denken. Vooral de scène, waarin een vrouwengezicht in de kop van een luipaard verandert, komt zeer vloeiend over. Voeg daarbij de -vorige keer ontbrekende- dreigende muziek en je hebt het intro, dat ik bedoelde.

Het opstartscherm is eveneens anders dan dat op disk, maar dat zit hem alleen in de kleur en het valt op, dat de muziek verschilt. Eindelijk geen Adlib deuntje meer, maar het Gabriel Knight Theme in stereo! Voorlopig komt Sierra nog niet verder dan 8 bits Soundblaster geluid, maar het is toch een stapje vooruit. Buiten de intromuziek is ook alle andere achtergrondmuziek in stereo en klinkt deze beter dan op flop. En bovendien wordt er veel meer gebruik gemaakt van geluidseffekten.

Het allerbelangrijkste verschil is uiteraard de spraak en daarvoor heeft men bij Sierra alle beschikbare middelen en mensen uit de kast gehaald. Als je het programma onder Windows installeert, kun je in "The Making of G.K." zien en horen, hoeveel moeite men gedaan heeft om de juiste cast bij elkaar te krijgen. Jane Jensen vertelt o.a. dat zij de stem van de Britse acteur Tim Curry eigenlijk ideaal vond voor "haar" Gabriel en ondanks het feit, dat Curry middenin de opnames zat van "The Three Musketeers" (waarin hij een glansrol vervulde als Kardinaal Richelieu) vond hij het een leuk idee om mee te doen. Jane heeft gelijk: als je zo'n stem hoort bij een getekend figuurtje, zit je als vrouw wel even weg te smelten achter je computer.

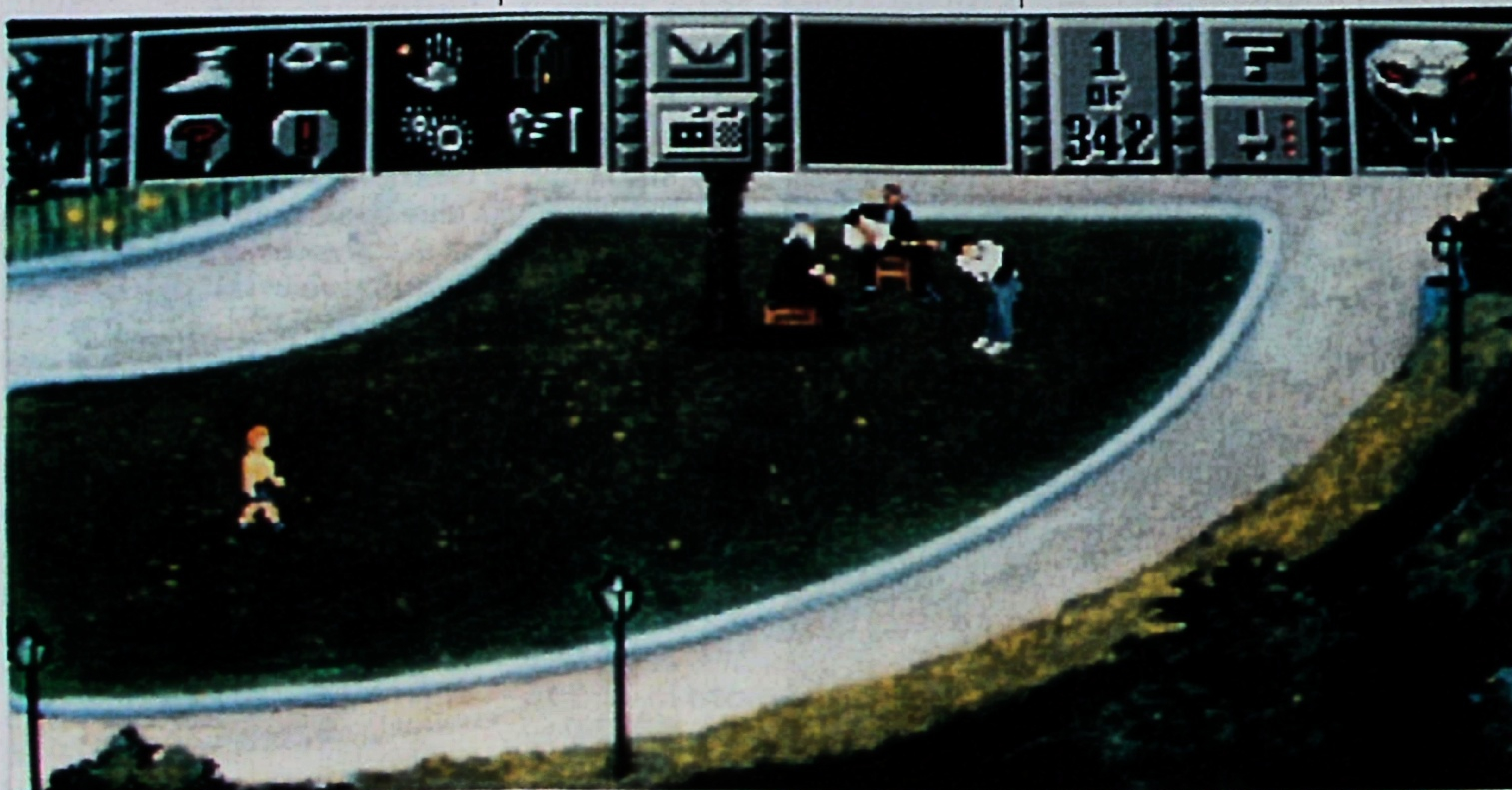
De rol van Detective Moseley (of "Mostly", zoals Gabriel hem



noemt) wordt ingesproken door Mark Hamill, ooit bekend als Luke Skywalker in de Star Wars films. Dr.John's stem is geleend van Michael Dorn, die Worf speelde in "Star Trek - The Next Generation". Ook de andere "voice-over" akteurs zijn bekend uit de film- en TV wereld, niet in de laatste plaats Stuart M.Rosen, de director. Hij verzorgde eerder voor Sierra al het inspreekwerk van King's Quest VI.

Een kniesoor, die let op kleine foutjes en dat ben ik dus: als iemand buiten het politiebureau staat om een "beignet" te kopen en iets naar de collega's binnen roept, verwacht je een beetje gedempte stem. Zo iemand laat je dus niet vlak voor de microfoon haar tekst inbrullen, Stuart. In "The Making of..." wordt echter ook wel gezegd, dat er nog wat kinderziektes te overwinnen zijn, dus een volgende keer zal met zulke futiliteiten wel rekening worden gehouden.

Voor de rest niets dan lof: zelfs de lipsynchronisatie tijdens de interviews is keurig, de gesprekken zijn uitvoeriger dan in de tekstversie en je hebt diverse keuzemogelijkheden. Je kunt alleen luisteren en de teksten weglaten van het scherm of spraak en geluid samenvoegen met de teksten. De vertelster (de enige met een vervelende zeurstem) kan











apart in- of uitgeschakeld worden.

NO BUGS!!!!!!

Hier was ik eigenlijk nog het meest mee in mijn sas: geen akelige foutmeldingen meer op het scherm over onmogelijke low memory eisen. Weliswaar blijven de min of meer aanvaardbare, maar aan alle kanten wel aangevochten eisen van Sierra wat betreft het geheugen hetzelfde. Vandaar dat we zelf maar een "Sierra.sys" en een "Sierra.bat" hebben gemaakt, die we hierbij afdrukken. De eigen "bootable floppy", die je tijdens het installeren kunt aanmaken, blijkt ook niet veel soelaas te bieden.

KONKLUSIE

De waardering voor de graphics blijven ten opzichte van de flopversie gelijk, omdat ik van hetzelfde softwarehuis "Police Quest IV" heb gezien. Hopelijk worden (als er een opvolger komt van "Sins of the Fathers") dezelfde grafische technieken gebruikt als bij PQ4.

Het geluid zal ik splitsen; het spraakgedeelte is buiten kijf, gewoon goed.



Wat de muziek aangaat ben ik als audiofreak nogal teleurgesteld: op je "gewone" CD-speler is er totaal niets te horen, dus als je bepaalde stukken op een bandje wilt opnemen, moet je een deck op je computer aansluiten. Helaas kwamen de G.K.tune en mijn favoriete "treurmars" op het St.Louis Cemetary #1 als een doffe ellende over, dus van echte CD kwaliteit is (nog?) geen sprake.

Aan de spelkwaliteit valt niet te tornen. Omdat ik mijn spelsituaties van de disketteversie niet kon gebruiken, moest ik opnieuw beginnen en met veel plezier was ik binnen twee dagen bij het einde aangekomen. De prijs krijgt er 2 vette punten bij: FL. 119,= tegen FL. 139,50 voor de floppen. Hoe halen ze het in hun hoofd: minder voor meer geld!

Jocelyn.

BEELD:	8
SPRAAK:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Onze opstartbestanden!
De REM-regels die betrekking hebben op de geluidskaart, DOS-opdrachten, mousedriver e.d. moet je zelf aanpassen aan je eigen configuratie en de drivers die je gebruikt.

```
CONFIG.SYS:
device=C:\DOS\HIMEM.SYS
buffers=30
files=30
DOS=HIGH,UMB
rem LASTDRIVE=G
STACKS=0,0
SWITCHES=/F
rem DEVICE=C:\SGPRO16\DRIVERS\SGCDU.SYS /D:MSCD000
rem DEVICE=C:\DOS\MOUSE.SYS

AUTOEXEC.BAT:
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000
rem SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
rem SET GALAXY=A220 I7 D1 K10 P530 T6
rem SET SOUND=C:\SGPRO16
@prompt $p$g
```

MARIO IS MISSING CD-ROM DELUXE.

**Softwarehuis: The Software Toolworks.
Min. 80386SX, min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, VGA, SVGA, VESA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Muziek: Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Microsoft Windows Sound System, Tandy Sensation, ASC Audio Master, Gravis Ultrasound, Turtle Beach.
Spraak: AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox, Tandy, Microsoft Windows Sound System, ATI Stereo FX, Digispeech DS201, Gravis Ultrasound, Lifesize Enhancer, Sound Source, Turtle beach, Echo 2.
Richtprijs: FL. 129,=**

Op de harddisk is 3Mb. nodig. Bij aanwezigheid van een SVGA of VESA grafische kaart worden hi-res foto's getoond.

In Software Gids nr. 18 beschreven we de disketteversie met de volgende konklusie: "Een leuk en mooi educatief spel voor de kleintjes, die de Engelse taal beheersen. Duur!"

Met de komst van deze CD-ROM versie wordt dit verhaal echter geheel anders. De prijs is een tientje lager en de combinatie van spel en het vergaren van geografische en culturele kennis is niet langer alleen voor de allerkleinsten weggelegd, want in een nieuw menu kunnen diverse leeftijden gekozen worden vanaf 7 jaar t/m volwassen. Deze veel grotere doelgroep krijgt ook zo'n 450Mb. extra informatie en spelonderdelen op de CD. Bij alle opdrachten binnen het spel (het zoeken en terugbezorgen van gestolen kunstschatten over de gehele wereld) krijg je gedigitaliseerde foto's, videofilms, extra animaties en vrijwel overal spraak gedurende je zoektochten. Tijdens een nieuwe introductie horen we Mario en Luigi eindelijk ook echt praten.

Het educatieve deel vonden we al goed, maar dat is nu door de audio-visuele toevoegingen ronduit perfekt geworden. De videofilms (120 stuks) zijn van het .AVI-formaat en kunnen ook -onafhankelijk van het spel- bekeken worden met Video For Windows. Het spel dat rond de informatie is opgebouwd is door de spraak en de veel betere geluidseffekten eveneens uitstekend geworden. Het is allemaal zo amusant en fraai, dat ik het voor de tweede keer met meer plezier heb gespeeld ondanks de bekendheid met het spel.
LEUK! MOOI!
Aanrader voor het gehele gezin.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

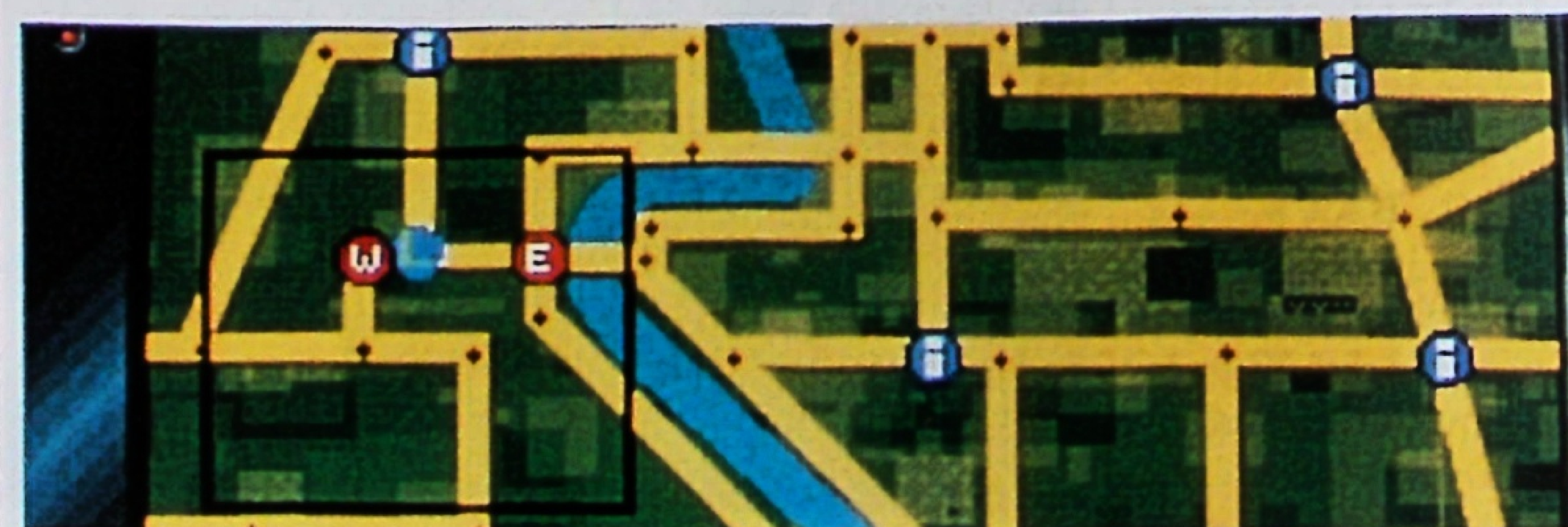












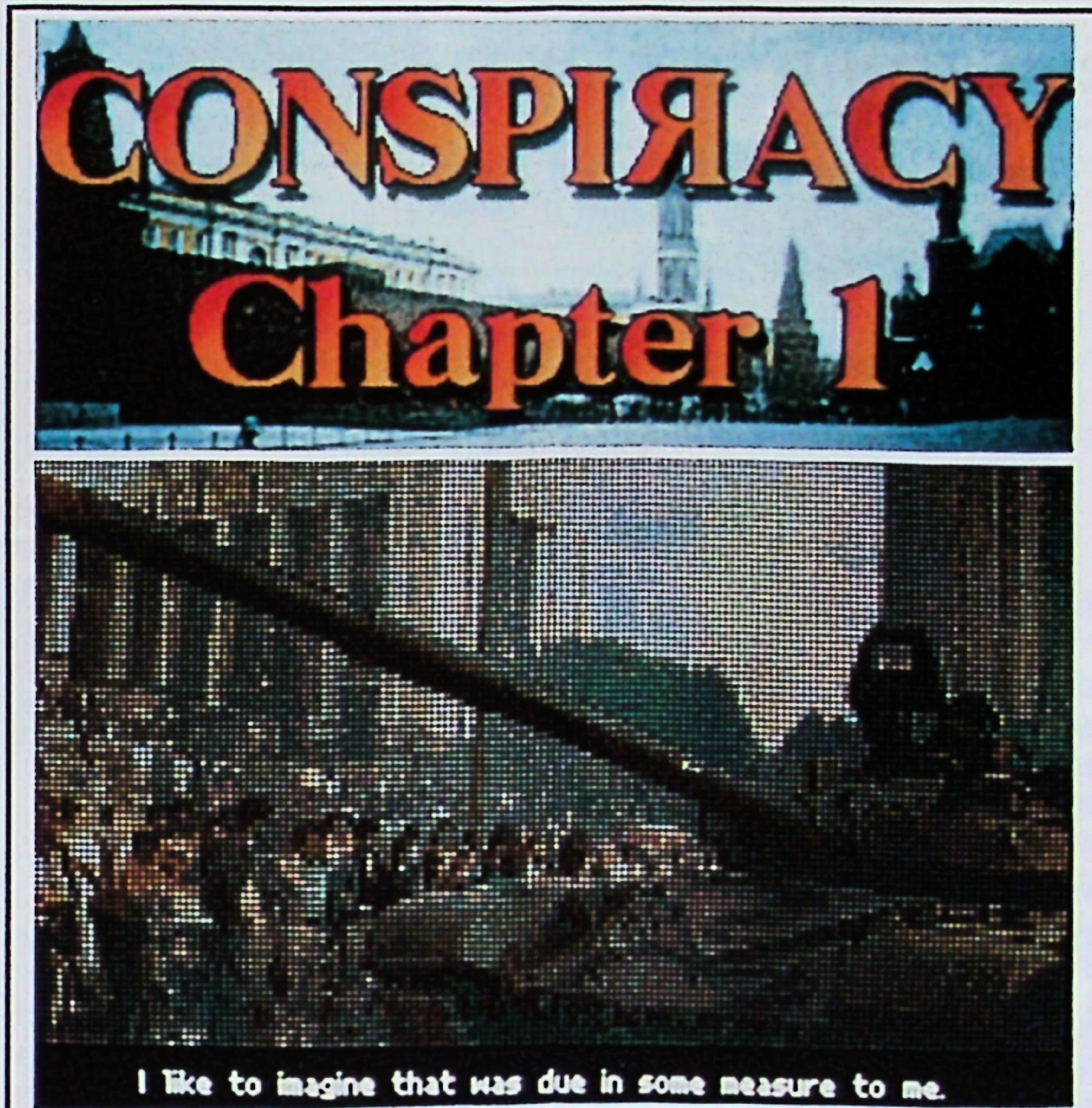
CONSPIRACY

**Softwarehuis: Cryo.
Min. 80386/20Mhz., min. 640Kb., VGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=**

Aanbevolen 33Mhz. computer met 1Mb. extended geheugen. Van de harddisk wordt slechts 50Kb. gebruikt voor een configuratie file; het programma loopt verder geheel van de CD-ROM.

Hoi, hoi! Een nieuw spionage-adventure van Cryo! Tenminste, zo lijkt het na een blik te hebben geworpen op de doos van Conspiracy. Jammer maar helaas. Conspiracy blijkt na installatie niets meer of minder dan een veredelde CD-ROM-versie van het een jaar geleden uitgebrachte KGB, zodat ik voor het verhaal kan volstaan met een korte samenvatting en voor de volledige recensie verwijs naar Software Gids 18.

De hoofdpersoon in dit spel is Maksim Mikhailovich Rukov (Max voor vrienden), een officier bij de GRU, de Russische militaire inlichtingendienst. Rukov wordt - vanwege hem onbekende redenen- overgeplaatst naar de KGB. Zijn toekomstige werkplek wordt de onlangs opgerichte afdeling "P", die als doel heeft interne corruptie op te sporen en uit te schakelen. Op zijn eerste werkdag krijgt Rukov een ogenschijnlijke routine-opdracht: hij moet het appartement van een privé-detective doorzoeken omdat het lijk van deze man, Golitsin, door de politie uit de rivier is gevist. Maar tijdens het doorzoeken van Golitsin's woning stuit Rukov op een cassettebandje met daarop informatie, waaruit blijkt dat Golitsin in een criminele organisatie aan het infiltreren was.



Eenmaal op onderzoek komt Rukov erachter dat KGB-medewerkers betrokken zijn bij de activiteiten van deze organisatie, wat betekent dat Rukov (en dus de speler) vanaf dat moment niemand meer kan vertrouwen. Loslippigheid tegen de verkeerde persoon betekent dan ook vrijwel altijd je onmiddellijke dood...

Zoals gezegd is Conspiracy slechts het originele (diskette)spel met wat extraatjes, die op diskette vanwege het gebrek aan ruimte niet mogelijk zouden zijn. Op het cd-tje staat zo'n 200Mb. aan software, waarvan slechts 3Mb. wordt ingenomen door het eigenlijke spel. De overige ruimte wordt gebruikt voor de introductie en datgene wat adventureliefhebbers massaal moet motiveren om dit programma aan te schaffen: een hulpsysteem in de vorm van gedigitaliseerde videobeelden (met spraak) van de acteur Donald Sutherland. Voor mij bleek deze toevoeging compleet overbodig. Sutherland gaf namelijk alleen tips op plaatsen waar de oplossing voor de hand lag. Wanneer ik wel problemen had, reageerde vriend Donald op mijn hulpkreten steevast met 'Max, didn't you learn anything at the Academy?', zodat deze videobeelden wat mij betreft achterwege hadden kunnen worden gelaten. In plaats daarvan had Cryo beter het spel kunnen larderen met extra graphics, georchestreerd geluid en gedigitaliseerde spraak tijdens het adventure. Vreemd genoeg namelijk is nergens in het spel ook maar een woord spraak te horen, behalve wanneer je de hulp van Sutherland inroept.

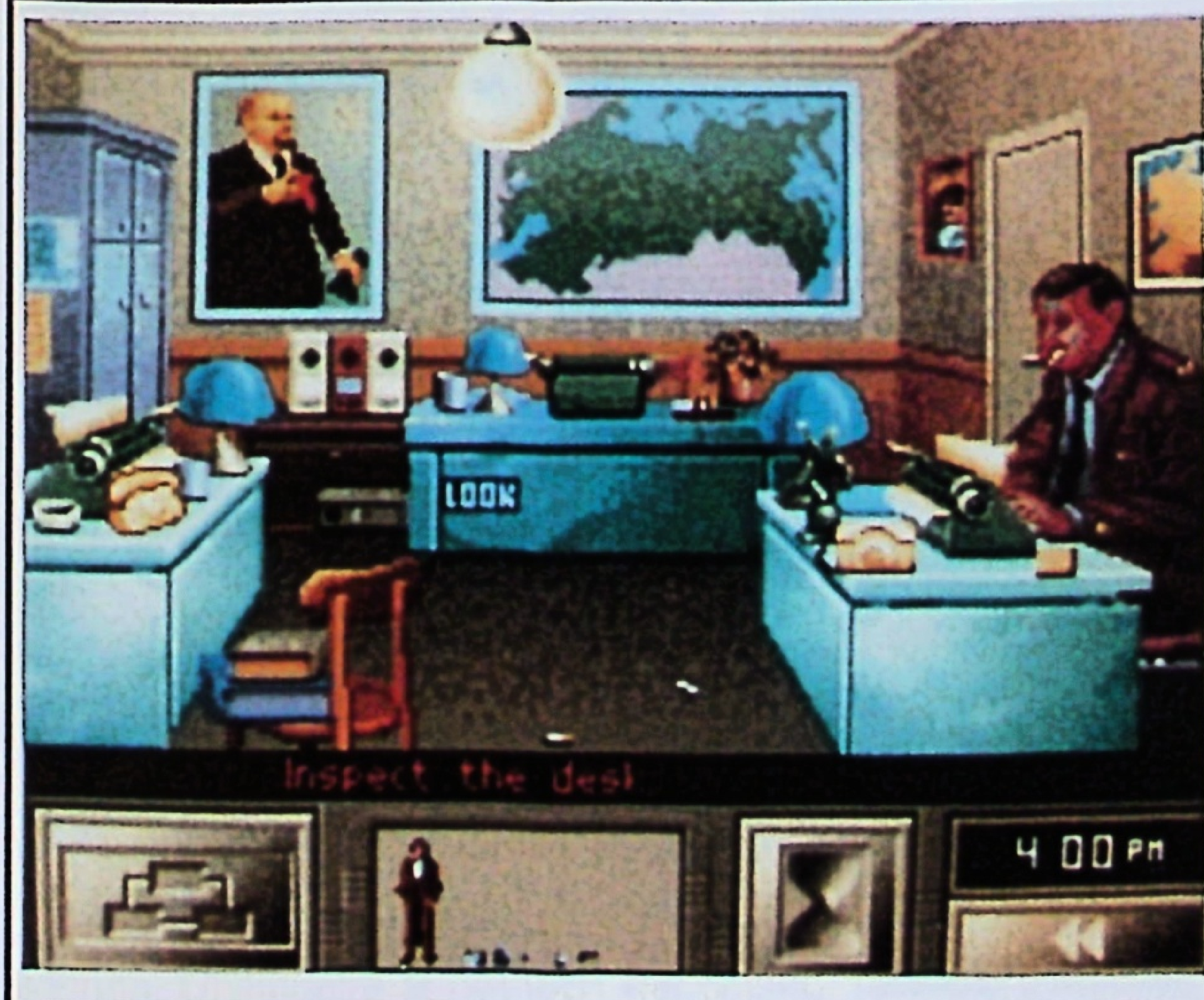
Ook op de videobeelden valt het één en ander aan te merken. Dat de kwaliteit niet al te best is, mag blijken uit het feit dat een toevallige bezoeker bij het zien van de intro zich hardop afvroeg of 'het hele spel zo slecht was'...
De oorzaak hiervan is dat Cryo voor het weergeven van de videobeelden gebruik maakt van een resolutie van 160 bij 100 pixels en deze vervolgens opblaast naar 320 bij 200. Dit scheelt 75% schijfruimte en stelt ook mindere eisen aan de snelheid van je cd-rom. Het enige nadeel: de beelden zien er niet uit wanneer het gaat om het weergeven van bonte of drukke opnames. In de intro, waar beelden van de mislukte coupe-poging in 1991 te zien zijn, gaat de weergave derhalve volledig de mist in. De opnames van Donald Sutherland zijn, omdat het hier om veel gelijkmatiger beelden gaat, beduidend mooier.

Hoewel deze cd-rom dus weinig meer te bieden heeft dan de disketteversie, zijn deze gelijk geprijsd. De keuze ligt dus voor de hand als je een cd-rom-drive hebt en dit spel toch al wilde aanschaffen.
Hoewel Cryo het zich misschien niet realiseert, is er het afgelopen jaar wel degelijk wat veranderd op computergebied. De cijfers zijn daarom enigszins aangepast aan de eisen des tijds.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





Schaken tegen een grootmeester met bakje extra koninginnen.

HEIRS TO THE THRONE

Softwarehuis: German Design Group.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, EGA, VGA, MCGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50
Ook uitgebracht voor Amiga met min. 1Mb.



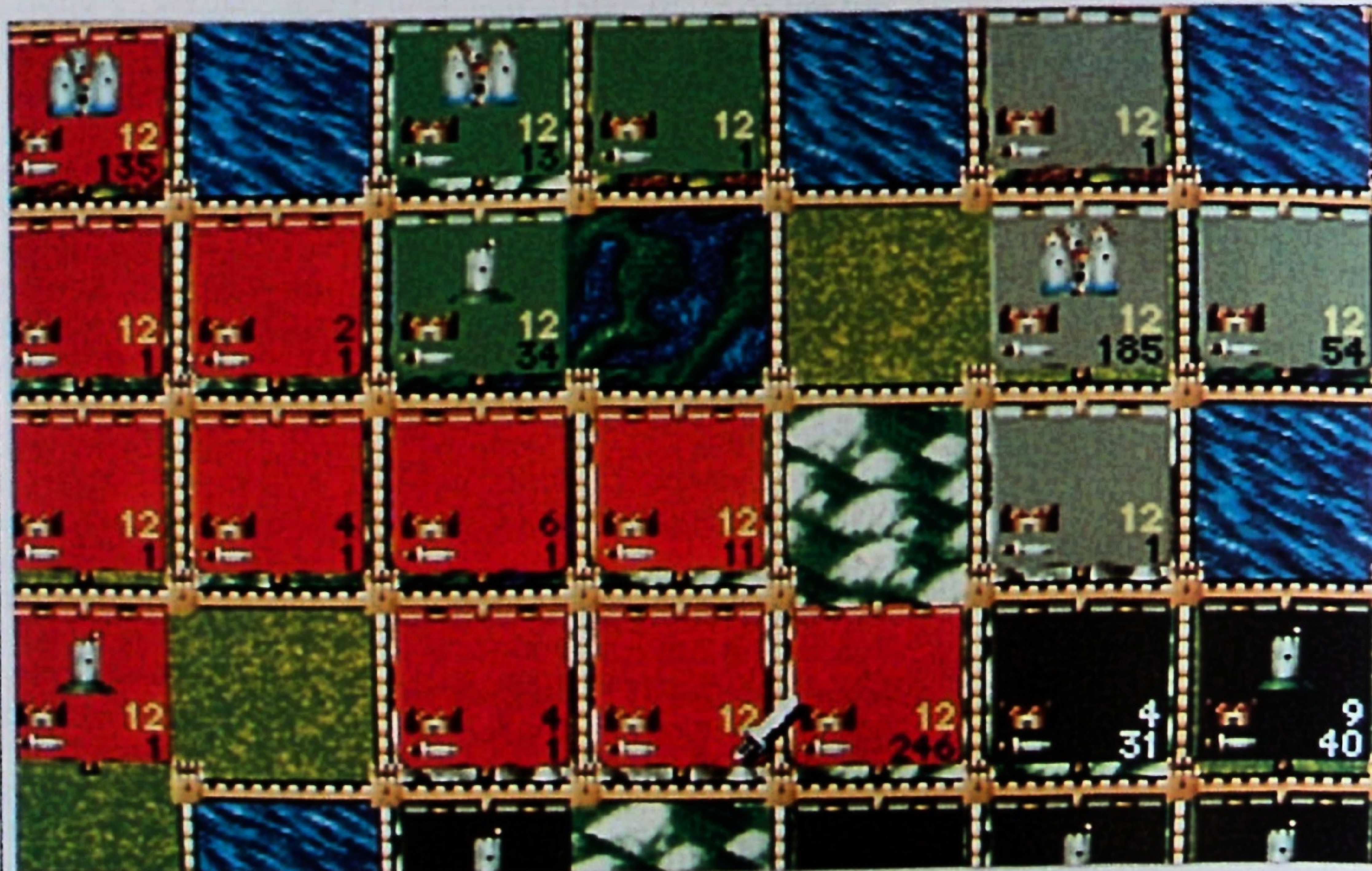
SCHAKEN?..... RISK?..... WARLORDS?..... Nee! Bij dit strategiespel moet je het opnemen tegen een groep Duitse programmeurs, die erop gebrand is elke veldslag te winnen en (volgens ons) soms vals spelen om dit te bereiken. Of het programma daadwerkelijk routines bevat om ons te dwarsbomen weten we niet zeker, maar we twijfelen sterk aan de oprechtheid van de makers.

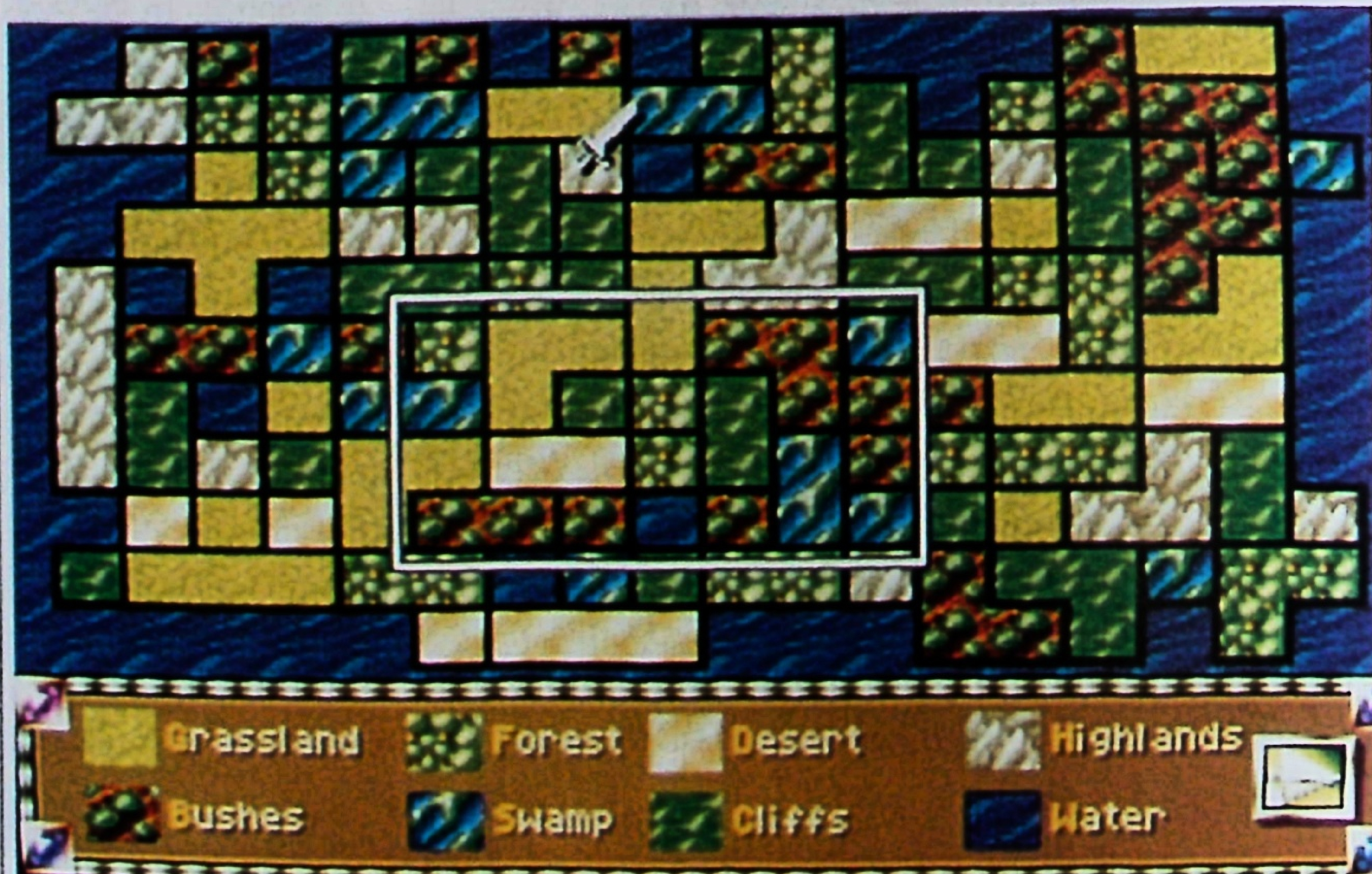
Bij dit strategiespel gaat het om een willekeurig gebied met een variabel aantal provincies (max. 99) en maximaal 4 spelers, die zowel door personen als door de computer bestuurd kunnen worden. Spelen via een (nul)modem of netwerk is hierbij helaas niet mogelijk, dus de partijen moeten om beurten voor het toetsenbord plaatsnemen of bij elkaar op schoot zitten. Buiten deze mogelijke 4 spelers (hier 4 Baronnen op weg naar de troon om de plaats van de vermoorde koning in te nemen) zijn er nog koningsgezinde legers, die de steden bezetten en deze kun je via opties meer of minder agressief laten deelnemen aan de strijd. Wil je nog meer tegenstanders, dan kun je de broer van de koning - ergens tijdens het spel- laten terugkomen van een kruistocht om zich te mengen in de oorlog.

Voor wie deze ingrediënten nog niet voldoende zijn voor een pittige uitdaging meteen maar even nog enkele opties genoemd, die het spel meer of minder beïnvloeden en dus in- of uitgeschakeld kunnen worden:

Niet op het scherm zichtbaar maar opgenomen in de algoritme zijn weersgesteldheid, terreingesteldheid en rantsoenen van de legers.

Wel zichtbaar zijn verdediging van de steden, belastinggelden, beginkapitaal en willekeurige gebeurtenissen die het spel kunnen beïnvloeden.





BELANGRIJK VERSCHIL

Toch verschilt dit spel sterk van andere soortgelijke spellen, want alle instellingen, opties e.d. (max. 30!) gelden voor ALLE 4 de partijen; of dit nu mensen of computerspelers zijn. Het zo gebruikelijke oefenrondje tegen een zwakke computerpartij is dus niet mogelijk en daarmee is het tevens onmogelijk je strategie langzaam op te bouwen. Vanaf het begin van dit spel -zelfs met alle opties op 'eenvoudig'- zul je de strategie van de programmeurs moeten doorzien, voordat je een partij kunt winnen. Ben je zover, dan kun je opties inschakelen om het spel lastiger te maken. De strategie blijft echter altijd gelijk, want zodra je voor meer geld en meer legers bij aanvang van een spel kiest, hebben de tegenstanders dit ook. Kies je voor een zwaar verdedigde hoofdstad, dan zul je bij de tegenstanders eenzelfde verdediging tegenkomen als je hun hoofdstad wilt aanvallen. Om dit spel te spelen moet je (net als bij schaken) enkele zetten vooruit kijken want het gaat hier puur om het verplaatsen van legers op strategische, mogelijk strategische of toekomstig strategische lokaties. Zoals boven al is gebleken lijkt het bij dit spel alsof de makers vals spelen, want we kregen sterk de indruk dat bij beslissende veldslagen de computerbaronnen wel erg sterk in hun schoenen



stonden, terwijl wij op die momenten met flutlegertjes opgezadeld zaten.
Wat we zeker weten is, dat het programma de computerpartijen voortrekt. Speel je alleen tegen 3 computerspelers, dan zullen de 3 elektronische leger jou bij voorkeur aanvallen en elkaar nauwelijks. Dit valt heel erg op als je een tijdje bezig bent.
Wil je een gelijkwaardige partij, speel dan zelf met 2 partijen of met twee personen. Vecht dan niet onderling, doch bind eerst samen de strijd aan met de computer.

Uiteraard gaat dit alles niet op als je met personen speelt. Dan speel je met gelijkwaardige legers en dan is het spel ook ideaal, want beide partijen kunnen geen voordelen of handicaps inschakelen.

STRATEGIE

Het spel lijkt nog het meest op het bordspel RISK, maar is veel flexibeler door de vele variabelen die mogelijk zijn. Zo zijn oppervlakte, aantal legers, kapitaal en rente, steden en hun verdediging en enkele andere onderdelen bij het begin van het spel ruim in te stellen. Daarbuiten zijn -zoals al eerder gezegd- vele ingrediënten aan het spel toe te voegen. Toch blijft bij ons het akelige gevoel, dat we een beetje gedwarsboomd worden door de programmeurs, die niet bereid zijn ons te laten winnen. Uiteindelijk is het toch wel gelukt, zij het met veel moeite. Je krijgt het gevoel te moeten schaken tegen een grootmeester die, op het moment dat het mis gaat, van onder de tafel een extra koningin tevoorschijn haalt. Lukt het om de vijand te verslaan, dan is de voldoening des te groter, maar wie nog iets van haat koestert tegen onze oosterburen, kan van dit spel behoorlijk gefrustreerd raken.

NIET SLECHT!

Is dit spel dan slecht???
Nee! Absoluut niet!
Wel vinden we een waarschuwing op z'n plaats, want er zijn genoeg bladen die dit soort spelonderdelen geheel buiten beschouwing laten en daarmee de kopers opzadelen met een produkt, dat toch sterk afwijkt van wat er in dit genre verkrijgbaar is.

BEELD EN GELUID

De beelden zijn eenvoudig en kleurrijk, maar bevatten geen animaties. De kaarten, tabellen en menu's zijn beter dan bij de vele strategiespellen, die voornamelijk werken met hokjes, vlaggetjes en eenvoudige symbolen, maar minder dan bij de programma's waar veldslagen worden ondersteund door extra plaatjes (b.v. Empire Deluxe). Hetzelfde geldt voor het geluid: een achtergrondmuziekje, doch geen spraak, wapengekletter of kanongebulder.

SPELKWALITEIT

De spelkwaliteit is variabel. Speel je alleen met menselijke tegenstanders, dan is dit spel subliem van opzet en mogelijkheden. Speel je tegen computerpartijen, dan is de gang van zaken ronduit frustrerend. Toch zijn er mogelijkheden om ook deze spelvarianten aantrekkelijk te maken, want zelf 2 of 3 partijen besturen tegen één computerpartij is een genot en eerst samen de computerpartij verslaan om vervolgens elkaar in de haren te vliegen is ook niet te versmaden. Bij alle varianten zijn de koningsgezinde legers die de steden beschermen, de broer die met z'n legers kan opduiken en de willekeurige gebeurtenissen een bron van ergernis of genoegen en dit is afhankelijk van de manier waarop je deze opties instelt of helemaal niet laat meedoen.

KONKLUSIE

Wat moet ik nog zeggen? Het spel is goed, mist enkele opties, maar heeft vele mogelijkheden, die ik bij andere strategiespellen nog niet ben tegengekomen.
Het is een uitdaging om tegen computerpartijen te spelen, maar dit kan teleurstellend zijn, zolang je zelf niet creatief tekeer gaat. Tegen menselijke tegenstanders kun je met het spel en z'n mogelijkheden je hart ophalen. De handleiding is goed, beeld en geluid zijn redelijk, maar van ondergeschikt belang, omdat het hier gaat om pure strategie en taktiek. De prijs is hoog als je kijkt naar de uiterlijke kwaliteiten, maar best goed als je -over langere termijn- het uiterste uit dit spel wilt halen. Alleen in het laatste geval raad ik een aankoop aan, want als snel 'potje tussendoor' is dit programma minder geschikt. Zeker als je dit potje ook nog wilt winnen.

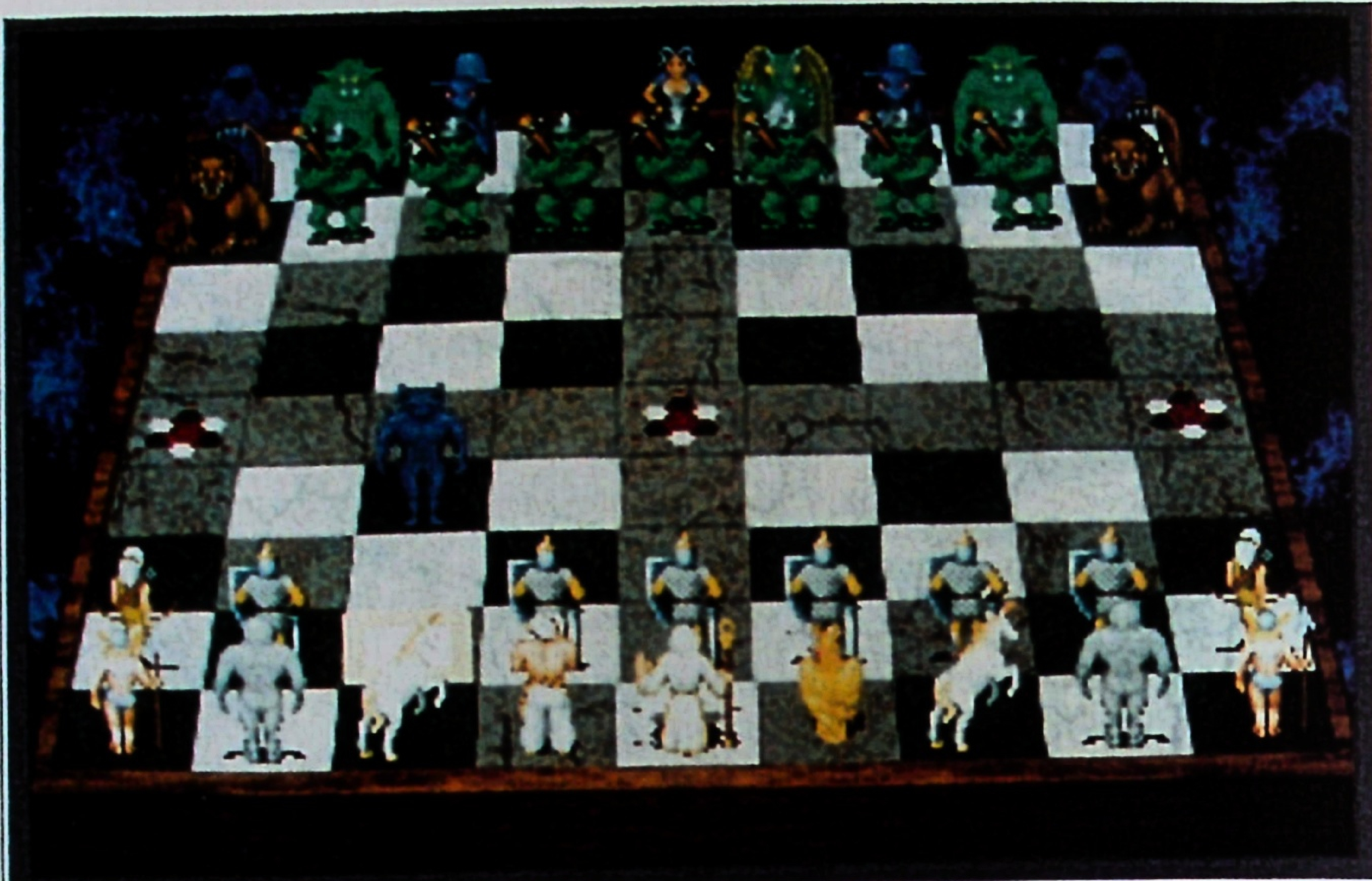
Alfred. Met dank aan Jocelyn.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ARCHON ULTRA



ARCHON ULTRA

Softwarehuis: Free Fall/S.S.I.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 99,=

Op de harddisk is 4,5Mb. nodig. Bij gebruik van stereo geluidskaarten worden muziek en effekten in stereo weergegeven. Het spel gaf bij ons geen geluid op de Galaxy NX PRO geluidskaart. 2 Personen kunnen ook tegen elkaar spelen d.m.v. een (nul)modem.

EERST WAS ER SCHAKEN

ARCHON is gebaseerd op het schaakspel, zodat we maar beginnen met enkele duidelijke en vage overeenkomsten. Naarmate dit verhaal vordert groeit mijn kennis van dit nieuwe spel en worden de overeenkomsten steeds vager. Een dergelijk nieuw bordspel leer je niet in één enkel avondje en de bijbehorende recensie wordt over een langere periode dus steeds aangevuld met nieuwe ervaringen.

Het ARCHON bord is verdeeld in 81 vakken; de helft zwart en de helft wit; meer vakken dus dan bij het schaakspel. De stukken vertonen sterke overeenkomsten. Zo zijn er stukken die alleen horizontaal, vertikaal en/of diagonaal verplaatst kunnen worden en een soort 'paardesprong' komen we ook tegen. Tevens heeft ARCHON een type als de koning, die zeer belangrijk is in het spel. Net als bij schaken moeten stukken geslagen worden en kunnen enkele stukken omgewisseld of vervangen worden.



TOEN KWAM BATTLE CHESS

Bij de diverse battlechess varianten is het verplaatsen van de stukken met animaties weergegeven en wordt bij het slaan van een stuk een gevechtsscène getoond. Dit is in ARCHON ook allemaal overgenomen. Battlechess maakt vaak gebruik van fantasiestukken i.p.v. de gebruikelijke toren, pion of loper en ook bij dit spel wordt gespeeld met fantasiestukken.
Nu zijn we zo'n beetje klaar met de overeenkomsten en gaan we over op de specifieke eigenschappen van ARCHON ULTRA.

NU IS ER ARCHON ULTRA

We beginnen ons spel met een opstelling zoals bij het schaakspel: aan beide randen van het spel 2 rijen met stukken, in het midden -goed beschermd- de 'koning'. De ene partij speelt met zwart en de andere met wit. Buiten de zwarte en witte velden heeft het bord nog grijze velden die van gradatie veranderen en daarmee de kwaliteiten van de stukken beïnvloeden. Leuk is dat beide partijen andere stukken hebben. De 'waarde' van de stukken is ongeveer gelijk, maar de naam, wapens, mogelijkheden etc. van de stukken zijn verschillend. Wie gewend is om met wit te spelen zal bij een spel met de zwarte stukken opnieuw z'n strategie moeten opbouwen.

We verplaatsen onze stukken en al gauw komt het moment dat er 'geslagen' moet worden. Nu komt het belangrijkste verschil met het schaakspel!
De stukken moeten een heus gevecht met elkaar leveren en het staat niet bij voorbaat vast welk stuk wint. Zelfs een 'sterk' stuk kan verliezen van een zwakkere tegenstander. De stukken hebben -afhankelijk van hun waarde- eigen wapens, bescherming en andere eigenschappen. Met muis of joystick moeten we elkaar te lijf gaan, waarbij wel opgemerkt moet worden dat de kans dat een heel zwak stuk wint van een heel sterke tegenstander vrij klein is. Komt dit voor omdat één van de tegenstanders te weinig ervaring met het spel heeft dan kan dit d.m.v. enkele opties bijgesteld worden.



Nu zie ik al bij vele bordspel liefhebbers een huivering over het gezicht verschijnen. "Echt vechten? Aktie en arcade-elementen bij een bordspel? Ik moet er niet aan denken!" Geen nood, de makers hebben daar rekening mee gehouden. Wie niet letterlijk met z'n muis over het slagveld wil schuiven, kan dit onderdeel geheel aan de computer overlaten en hoeft zich, al kijkend naar z'n verlies, alleen maar af te vragen of zelf doen toch niet gunstiger geweest was. Zelf de gevechtshandelingen besturen blijft echter het leukste onderdeel en maakt het spel aanmerkelijk boeiender.

HET EINDDOEL

Het einddoel is het bezetten van 5 specia-





le velden op het bord. De 'koningen' (in dit spel een Wizard aan de witte kant en een Sorcerer aan de zwarte kant) spelen daarbij een heel belangrijke rol. Niet alleen bezetten beide magiërs reeds 2 van de 5 speciale vakken, ook hebben zij elk bijzondere eigenschappen: 7 spreuken!
TELEPORT: een eigen stuk verplaatsen naar de overzijde van het bord.
HEAL: een in een gevecht aangeslagen stuk genezen.
SHIFT TIME: special effect!
EXCHANGE: 2 eigen stukken van plaats laten verwisselen.
SUMMON ELEMENTAL: een hulpstuk in het spel brengen.
REVIVE: een verloren gegaan stuk nieuw leven inblazen.
IMPRISON: een tegenstander op z'n plaats bevriezen.
Denk nu maar niet dat met deze opties het spel eindeloos door kan gaan, want elke magiër kan elk van deze spreuken slechts één keer gebruiken. Hoe meer spreuken een partij gebruikt, hoe zwakker de magiër wordt. Een opgebruikte magiër is in het spel een gewoon stuk geworden en zal z'n speciale lokatie (power point) al vechtend moeten verdedigen.
Val, b.v. met je witte Unicorn, maar eens

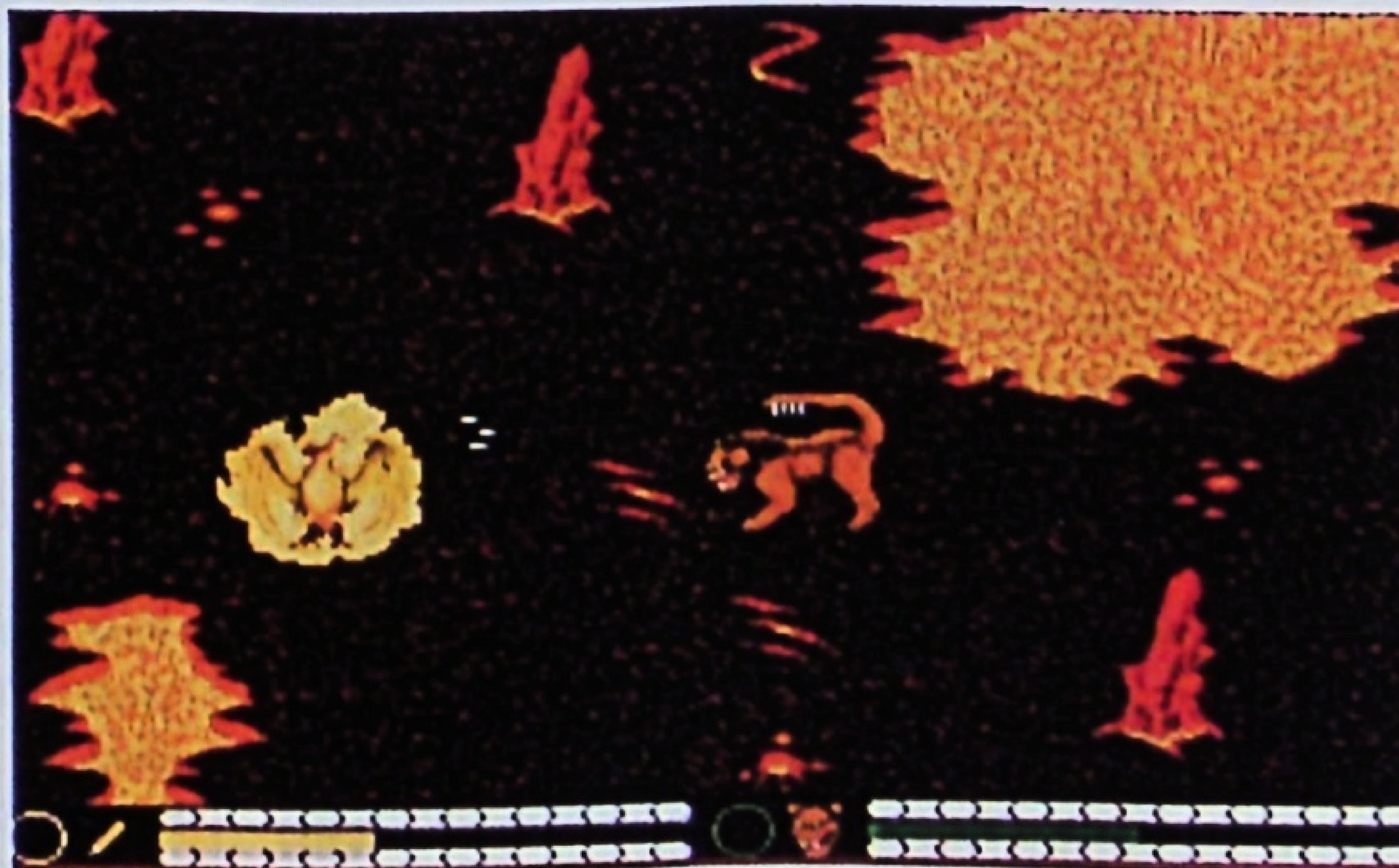


een flink afgezwakte zwarte Sorcerer aan om b.v. het 5e Power Point te bemachtigen in het eindstadium van een partij. Heb je gekozen voor 'Cyborg' (=computer zorgt voor aktiegedeelte) dan zie je een prachtig gevecht, heb je echter gekozen om zelf de gevechtshandelingen te doen dan kom je in een pittig stukje strategie en vechtwerk terecht.

Er zit meer in het spel en er zijn nog heel wat onderdelen niet beschreven, maar daarvoor dient de bijgeleverde documentatie, want anders zou deze recensie net zo uitgebreid worden als de 42 pagina's dikke handleiding.

OPTIES

Zoals al gezegd: vechten hoeft niet, maar de gevorderde speler zal op een gegeven moment toch ook dit onderdeel zelf willen besturen of het op z'n minst een paar keer willen meemaken.
Er zijn 3 moeilijkheidsgraden:
HELPED: een beginner vecht in een voordelige positie.
STANDARD: basisspel.
HINDERED: een gevorderde speler krijgt een handicap.
Je kunt alleen spelen tegen een computertegenstander of met z'n tweetjes voor dezelfde computer. Heb je een (nul)modem (2400 baud of sneller) dan kan ieder op z'n eigen PC spelen en in dit laatste geval kan elke speler b.v. met muis of joystick spelen, wat bij gezamenlijk gebruik



van dezelfde computer niet mogelijk is. Bij het modemspel wordt de muisbesturing op het bord iets vertraagd, bij de gevechten merk je hier echter weinig van.
De spelsituatie kan bewaard worden en de bijbehorende muziek en geluidseffekten kunnen in- en uitgeschakeld worden. Verder zijn er nog enkele opties om het spel (on)overzichtelijker te maken.

BEELD EN GELUID

De beelden van het bord en de animaties daarbij zijn zeer goed. Bij de overgang naar een gevecht krijgen we twee fraaie afbeeldingen van de stukken, maar eenmaal in de gevechtsscène zijn de beelden en animaties niet meer dan redelijk. Bij het spel krijg je sfeervolle muziek en zeer goede geluidseffekten; in stereo op de daarvoor geschikte kaarten. Scrolling, animaties en gevechtshandelingen lopen zeer soepel. De besturing is direkt en eenvoudig. Voor de besturing tijdens de gevechten kun je nog kiezen uit 2 opties.



KONKLUSIE

ARCHON ULTRA is een vernieuwde versie van het inmiddels bejaarde ARCHON dat ook door S.S.I. werd uitgebracht maar dusdanig gemoderniseerd dat het een genot was om het te spelen. Het houdt het midden tussen een bordspel en een strategisch RPG, dus er moet weer een nieuwe groep spelfanaten voor gevonden worden. Of dit lukt zien we t.z.t. wel in de Top-100. Gaat S.S.I. het helemaal maken met dit spel, dan zitten we hier op de redaktie zeker reikhalzend uit te kijken naar een 'enhanced' CD-ROM versie of (nog liever) een SVGA variant op CD.
Voorlopig zijn we echter dik tevreden, nog een hele tijd zoet en bijzonder enthousiast!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

INSTINKER

Deze maand geen echte instinker maar een titel met een luchtje. In Software Gids nr. 22 beschreven we het bordspel RAGNAROK van het softwarehuis Imagitec. Dit zelfde spel is nu door Gametek uitgebracht onder de naam KING'S TABLE, in een nieuwe verpakking maar wel met de subtitel 'The Legend of Ragnarok'. De prijs is verlaagd naar FL. 99,= en het spel is voor de PC nu ook verkrijgbaar op CD-ROM.
Oppassen dus, maar was je nog op zoek dan ben je nu voordeliger uit!

Discoveries of the Deep

Softwarehuis: Capstone.
Min. 80386DX, min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, AdLib GOLD, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 99,=

Op de harddisk is 7Mb. nodig. Van het geheugen moet 1Mb. Expanded vrij zijn. Ook leverbaar op 3.5"HD diskettes voor FL. 119,=.



Met dit onderwater avontuur onderzoeken we de geheimen van de zee. Vele zaken, die nog nooit ontdekt of vertoond zijn, liggen te wachten op de zeebodem. Wij hebben nu de kans om vele van deze mysteries te onderzoeken met onze Manta. De Manta is een onderzeebootje, dat tot minstens 35000ft. kan duiken. Onze sub heeft aan boord een robotarm om zaken op te pakken om deze vervolgens in je sub te deponeren. Tevens hebben we een paar sterke lampen aan boord, die ons wat licht geven op grote dieptes, waar geen hand voor ogen te zien is. Voor zover een de aandacht aan het object, waar je werkelijk de meeste tijd in doorbrengt.

Als we het avontuur gaan beginnen bevinden we ons op het kantoor van het Manatee Harbor Oceanographic Instituut, waar de directeur D.L. Whiters geduldig zit te wachten, totdat we een keuze hebben gemaakt uit 7 gesloten enveloppes. Aangezien we in het bezit zijn van de CD-ROM versie kunnen we ons verheugen op nog 5 extra missies, die bijzonder interessant klinken. Om even enkele titels te noemen : The Lost Temple, Undersea Volcano, Bermuda Mysteries en nog een actie, waarbij we mensen moeten redden. Deze noemt men Emergencies en speelt zich niet af onder water, maar meer op het water.

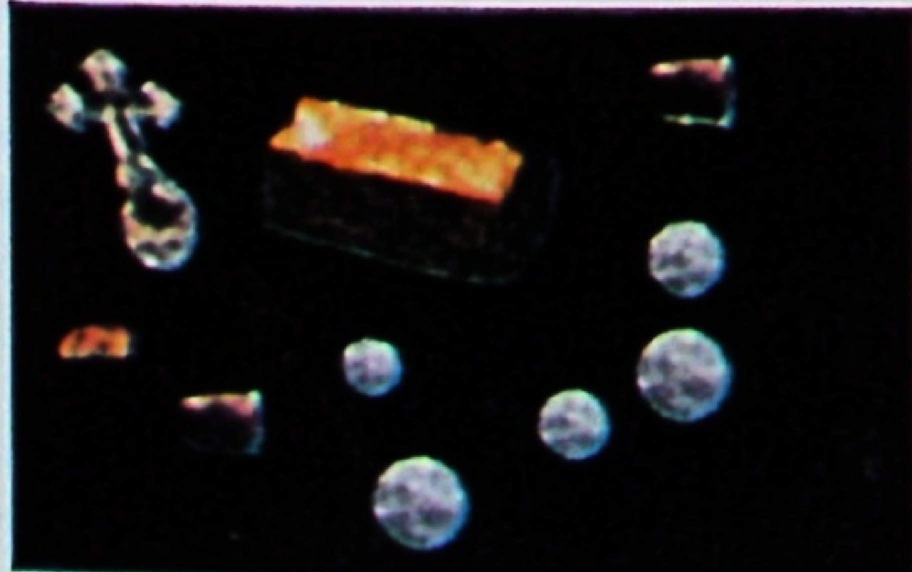
Nadat we een missie gekozen hebben, verlaten we het kantoor en starten de motoren van ons schip om de haven uit te varen. Het schip dat de Manta duiker bij zich heeft, puilt uit van modern navigatie- en radio materiaal. De instrumentenkamer beschikt over: Sonar, Navigatiekaart, Radio, Dieptemeter en een soort van Telex. Alles werkt, draait, beweegt en maakt het bijbehorende geluid. Als we niet vergeten zijn om de gegevens van onze missie te noteren, dan zijn we in het bezit van 2 coördinaten. Deze Longitude en Latitude zijn werkelijk wel de belangrijkste gegevens die je moet hebben, want anders vind je het object wat je moet zoeken nooit en te nimmer.
Als we dan langzaam aan de richting geplot hebben in de instrumentenkamer, kunnen we ons rustig even ontspannen in de recreatieruimte. Het schip volgt ondertussen de aangegeven koers nauwkeurig. De recreatieruimte biedt de mogelijkheid tot een spelletje dart of wat rondknallen met een tank. Het tankwerk is een arcade game, waarvan je echt niet veel moet verwachten. Je ziet wat







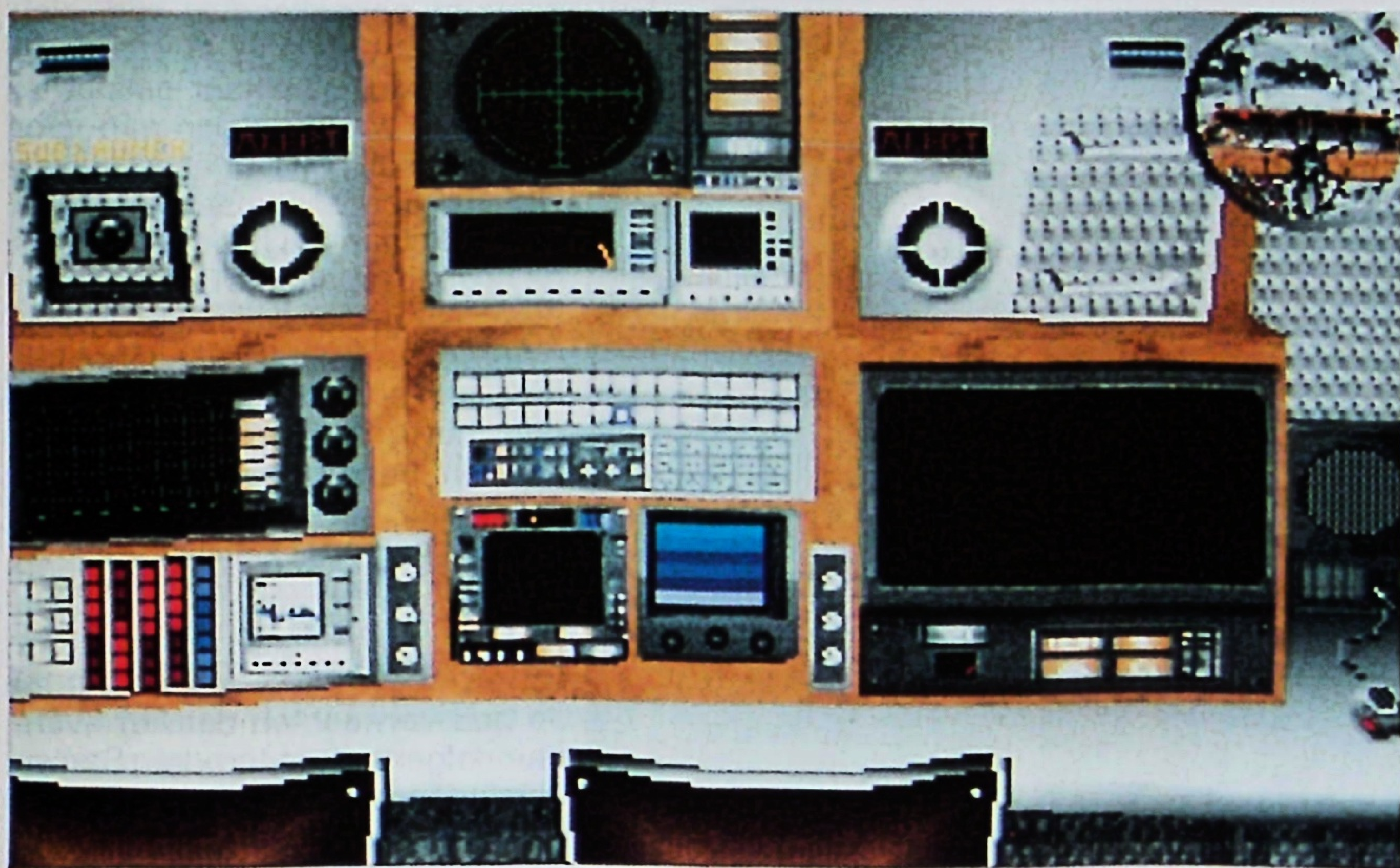




kubussen of andere vormpjes, die je gewoon van het scherm schiet. Het darten doet het grafisch wel ietsje beter. Tevens vinden we in deze ruimte de grote Wall Map. Op deze kaart kun je d.m.v. het zetten van vlaggetjes op de coördinaten in dit gebied, aangeven waar je zoal geweest bent en wat je daar zo ontdekt hebt. Het lijkt wel een beetje op een soort logboek.
Ondertussen gaan we maar eens naar de stuurhut en stoppen de motoren. We geven in de instrumentenkamer een rammel op de SUB-knop en genieten van een niet zo vlot lopende animatie over het ophijsen van onze sub en het te water laten. Zodra de sub bijna het water raakt, zitten we in de sub en horen hoe we in het water plonsen. Ook door ons ronde raam zien we de blauwe massa stijgen, terwijl wij op 0ft. blijven drijven.

Daar zitten we dan in onze sub helemaal in ons uppie te kijken naar de instrumenten. Aan de rechterkant ontdekken we de metertjes betreffende de long en lat aanduiding, met direct daaronder het kompas. Alles simpel in een lichtbalkje geplaatst op een witte ondergrond met zwarte cijfers. We schakelen de automatische buitenverlichting in en activeren de S.U.D.S. Deze afkorting staat voor: Simpel Underwater Detection System. Dit is een bijzonder handig stuk techniek, dat aangeeft of er grote objecten in de buurt liggen. Als het je is gelukt om in de buurt te komen van zo'n object, dan verschijnt er een soort dubbel plusje op je S.U.D.S. Tevens geeft deze blip aan welke richting je nu moet volgen en of het object voor je of achter je ligt. Een prima hulpmiddel mag ik wel zeggen.

We verlaten onze dropping-plaats d.m.v. het activeren van de motoren. Tevens duiken we verder naar beneden, maar moeten we wel oppassen om niet de bodem te raken, want dat kan een brok schade aanrichten. Zet je speakers maar niet te hard, want er kunnen soms vreemde geluiden weerklinken, waarbij het ene nog harder is dan het andere. Langzaam dalen we naar de 50ft. en zien de eerste vissen voor het kijkvenster voorbij glijden. Nou ja glijden is weer iets overdreven, want het lijkt eerder een stop and go zwemwerk. De dieren zwemmen niet lekker vloeiend voorbij. Ik heb nu inmiddels al heel wat bijzondere vissoorten gezien en natuurlijk ook al vele bekende waaronder: zeepaardjes, dolfijnen, haaien, sidderalen, orca's, walvissen etc. etc.
Grafisch ziet het leven onder water er best wel goed uit. Inmiddels hebben we de bodem bereikt en zitten we op zo'n kleine 60ft. Dat is niet erg diep, maar vrees niet, je komt echt nog wel een keer bij de 4000 of 5000ft. terecht.
Op grote diepte is het heerlijk griezelig, lekker donker en bijzonder gevaarlijk vanwege opdoemende obstakels. Opeens weerklinkt er een gigantische herrie. We zijn tegen een rotsblok geslagen en hebben een damage van 25%. We slaan er nog een keer tegenaan, omdat we vergeten zijn de motoren



stop te zetten. Dus razendsnel handelen en omhoog met die sub. Het rotsblok glijdt onze ogen voorbij, terwijl we langzaam stijgen. Als het gevaarte uit zicht is gaan we over tot de juiste bepaling van onze coördinaten. Deze missie bestaat uit het zoeken naar de "Blue Hole" waar bijzondere planten en of vissen te vinden moeten zijn. Via de gegevens van het kompas glijden we naar onze juiste koers. Vele scholen van vissen belemmeren soms het uitzicht. De zanderig gekleurde grond met tussendoor veel groen spul glijdt onder ons voorbij. Wit koraal steekt priemend zijn vinger naar ons uit. Het leek me wel aardig om even een foto te maken van deze jongen, dus camera actief en flitsen maar. We geven het stuk koraal een naam, zodat we het later op kantoor weer even rustig kunnen bekijken.

Na ongeveer 10 minuten zitten we bijna op onze lokatie. Het is niet onverstandig om de tijd in de peiling te houden, want je kunt niet onbeperkt beneden blijven hangen. Hiervoor is een simpele toetsdruk genoeg om erachter te komen hoeveel minuten we nog over hebben. En dan leeft het ineens in de SUDS. Het bliepje laat zich zichtbaar links op het scherm zien. We zitten dus duidelijk in de buurt, maar zien naar buiten glurend nog steeds niets. We zorgen ervoor dat het bliepje mooi in het midden blijft, zodat we het toch uiteindelijk moeten zien. Helaas, jammer dan: niks te zien. En dan zien we ineens dat de blip aangeeft dat we erover heen gevaren zijn. Dus draaien die sub en terug. Met de blip precies in het midden en nog steeds niks te zien stop ik de motoren. We zaten bijna op de grond, maar toch moest hier dat blauwe gat zitten. We dalen nu langzaam, 60ft.. 62.. 64... 70, hé... er verschijnt nu een muur van zeegras om me heen, 120ft... 130... 160... 190 en daar is weer een bodem. We stoppen alles en gooien volop licht aan. Vreemde gewassen slingeren naar boven. We zitten dus duidelijk IN de Hole. Het wordt tijd voor bewijsmateriaal, dus fotograferen we diverse soorten zeebloemen of gewassen of wat het ook maar mag zijn. Vreemde vissen pakken we ook gelijk op de gevoelige plaat en met de robotarm pikken we wat groeisel op. We varen een stuk verder en zien een soort koraal, waarvan we ook een foto maken en met de robotarm een stuk afpulken voor onderzoek in het lab. Na wat ronddrijven, fotograferen en meenemen, wordt het tijd om te vertrekken. De toegestane tijdslimiet zit er bijna op en we zijn nog niet uit de Hole. We laten onze sub langzaam stijgen en kijken weer naar de muur van zeegroente. Opeens bij 63ft. is het weer helemaal blauw om me heen. Met een zucht van verlichting stijgen we verder naar de 0ft. en geven via de radio door dat we gehaakt (toets) kunnen worden. Als we weer aan boord zijn vertrekken we naar de haven en genieten met z'n allen van de fraaie slideshow in het kantoor. Deze missie is perfect naar wens verlopen. Achteraf bleek het trouwens de simpelste missie te zijn. De Titanic heb ik ook gevonden, tenminste dat vermoed ik, want het leken inderdaad schoorstenen die uit het zand pulkten. Of waren het fusten chemisch afval? Ik moet er niet aan denken zeg.

BEELD EN GELUID

VGA 256 kleuren moeten we hebben. De ene keer ja en de andere keer nee. In ieder geval is de grafische weergave op kantoor maar matig en zijn de animaties nogal stotterig (486/50 DX). Het voortgebrachte geluid van de directeur is totaal niet te verstaan, terwijl in de sub het contact naar het schip wel weer prima is. De beelden onder water doen het best wel goed. De grafische weergave in de instrumentenkamer is weer prima, terwijl die van de stuurhut wat magertjes is. De geluiden en de grafische weergave bij de elektronische apparatuur zijn prima.
De handleiding van het spel is kort, maar behoorlijk duidelijk en bestaat uit zo'n 60 pagina's met achterin een totaaloverzicht van alle toetsen.

KONKLUSIE.

Een behoorlijk avontuurlijk spel, waarbij het leven onderwater op boeiende wijze je oog voorbij glijdt. Sommige opdrachten zoeken het wel verschrikkelijk diep, waarbij het gevaar dichterbij is dan je denkt. Het leeft en het beweegt en het is vooral spannend. Jammer dat sommige animaties wat stroef verlopen. Het had wel wat vloeiender gekund. In ieder geval is de spelkwaliteit behoorlijk aantrekkelijk. Wat betreft de besturing van je Manta kan ik alleen maar zeggen: zeer gebruikersvriendelijk, dus... lekker simpel.

Henk Riemersma

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

STRIKE COMMANDER CD-ROM

Softwarehuis: Origin.
Min. 80486, min. 4Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger.
Joystick, muis.
Aantal spelers 1.
Adlib, Pro Audio Spectrum, Soundblaster, Roland MT-32/LAPC-1, MPU-401 interf. gen. MIDI..
Richtprijs: FL. 129,=

De volledige recensie is te vinden in Software Gids nr. 20, zodat we direct over kunnen gaan naar de voordelen en vernieuwingen op de CD-versie van Strike Commander. Het eerste wat opvalt is de hoeveelheid software op CD-ROM. We hebben maar liefst 149Mb. ter beschikking, waarvan 62Mb. bestaat uit spraak, dus nu overal gesproken teksten of je je nu op de basis of in de lucht bevindt.

Tevens staan ons ruim 20 missies meer ter beschikking. In de trainingsmodus vinden we ook een nieuw onderdeel, dat men de Gauntlet noemt. Indien je dit onderdeel activeert, bevind je je direct in de lucht en staat je behoorlijk wat te wachten. Je vijanden bestaan uit: twee SU-27s, twee MiG-29s en twee F-4s. Elke keer als je er 2 uitgeschakeld hebt, dan komen er weer twee andere in aktie. Je vijanden zijn altijd "aces" dus perfecte vliegers. In deze strijd heb je meer ammo ter beschikking dan je opponenten, wat niet betekent dat je maar volop raketten af kunt schieten op één enkele vijand. De ervaring heeft geleerd, dat je zoveel mogelijk gebruik moet maken van de 1000 kogels die je ter beschikking staan. Lukt het bij sommige vliegtuigen niet ze neer te halen met kogels, dan kun je altijd nog een raket in z'n achterste prikken. Hoe moeilijker je het level speelt, des te hoger zijn je scores.

Henk Riemersma.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

DRAGONSPHERE

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386/16Mhz., min. 2Mb., CD-ROM drive, harddisk, MSCDEX 2.1 of hoger, MS-DOS 5.0 of hoger, MCGA/VGA.
Muis/keyboard.
Adlib, Roland, Sound Blaster, Covox.
Richtprijs: FL. 119,=



Animated Graphic Adventure

In de winkel zou je dit pakketje makkelijk over het hoofd kunnen zien, want het ziet er eigenlijk meer uit als een langwerpig pocketboek. Bij nader inzien blijkt er zich in de kaft van dit boekje een CD-tje te bevinden, waarmee het pakket compleet is en Microprose tegemoet komt aan de wensen van de (Amerikaanse) softwarehandel, die ijvert voor minder lijvige en milieuvriendelijker verpakkingen.



Na de probleemloze installatie blijkt DRAGONSPHERE een heus grafisch adventure te zijn in de stijl van de King's Quests, Legends of Kyrandia e.d. met alle faciliteiten, die we mogen verwachten van een CD-ROM versie: ingesproken teksten, goede muziek en vlotte bediening via muis en/of toetsenbord.

Callash, nieuwbakken koning van Gran Callahach, wordt na de dood van zijn vader op pad gestuurd om de machtige tovenaar Sanwe te verslaan. Deze Sanwe werd 20 jaar geleden door de hofmagiër Ner-Tom naar een toren verbannen, waar hij gevangen gehouden wordt door middel van de "Dragonsphere": een glazen bol met daarin een minidraak. Op het moment dat het adventure begint verschijnen er barsten in de bol, een teken dat Sanwe - zoals hij aangekondigd had- zich aan het bevrijden is. Wanneer de bol eenmaal uit elkaar gespat is, breken er slechte tijden aan voor het koninkrijk, dus moet je Callash zo snel mogelijk naar de toren zien te krijgen om het gevecht met de boze tovenaar aan te gaan.

Zoals we gewend zijn bij dit soort programma's gaat dit gepaard met conversaties om tips te krijgen, het gebruiken van voorwerpen en het oplossen van raadsels. Voor het uit de weg ruimen van Sanwe moet Callash eerst de hulp inroepen van de koningen van omringende landen en dat zijn nogal vreemde snuiters.

Je zou verwachten dat het avontuur afgerond is, zodra Sanwe verslagen wordt. In dit geval is dat niet zo, want nu raakt de koning in een zware identiteitscrisis en begint de tweede helft van DRAGONSPHERE. Ik zal er niet verder op ingaan, want dit is in feite het leukste onderdeel van het programma met verrassende wendingen en originele raadsels.

KONKLUSIE

Voor iedereen, die een fan is van grafische adventures in de trant van de titels die ik voorheen al noemde, is dit absoluut een aanrader. De moeilijkheidsgraad is instelbaar: op "novice" worden er binnen het spel meer tips gegeven dan bij de "challenging" versie en zijn de graphics wat uitgebreider, zodat je eerder een oplossing voor een bepaald probleem kunt bedenken.

Volgens de handleiding zou er ook een floppy uitvoering van DRAGONSPHERE moeten zijn, maar deze is tot nu toe door ons in Nederland niet gesignaleerd.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

IN EXTREMIS

Softwarehuis: Blue Sphere.
Min. 80386, min. 2Mb., VGA, harddisk, keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC Speaker, AdLib, Sound Blaster, DAC on LPT.
Richtprijs: FL. 119,=

Op de harddisk is 15Mb. nodig. Alleen HIMEM.SYS wordt geaccepteerd door het programma en een mouse-driver kan achterwege blijven. DAC on LPT staat voor alle geluidskaarten, die gedigitaliseerd geluid via de printerpoort kunnen verwerken.

Het succes van WOLFENSTEIN zorgt voor een constante stroom van klonen en varianten, waaronder we ook dit programma kunnen indelen. Dus 3-D 360° scrolling, schieten op monsters, veel geweld en bloed. Toch is er een verschil, want bij dit spel draait het meer om het afzoeken van



gangenstelsels en het vinden van codes dan om het pure schietwerk. Elk level in dit spel heeft slechts een beperkt aantal tegenstanders, zodat je de rest van de tijd doorbrengt met zoeken, codes verzamelen en zorgen dat je voorraden op peil blijven.

Het programma kent een auto-save via passwords per level en auto-mapping. De bediening is super eenvoudig, de beelden zijn goed, het geluid is redelijk, maar inhoudelijk stelt het allemaal niet veel voor

IN EXTREMIS

of... je moet van eindeloos zoeken en ronddolen houden. Dit zoeken begint al in het eerste veld, waar overal om een code gevraagd wordt, die je echter met rondlopen niet vindt... deze code staat 'verstopt' in de handleiding.

Fraai, maar saai voor de gevorderde spelers, doch best aardig voor beginners, die moeite hebben met uitgebreide doolhoven, lastige raadsels en hevige gevechten.

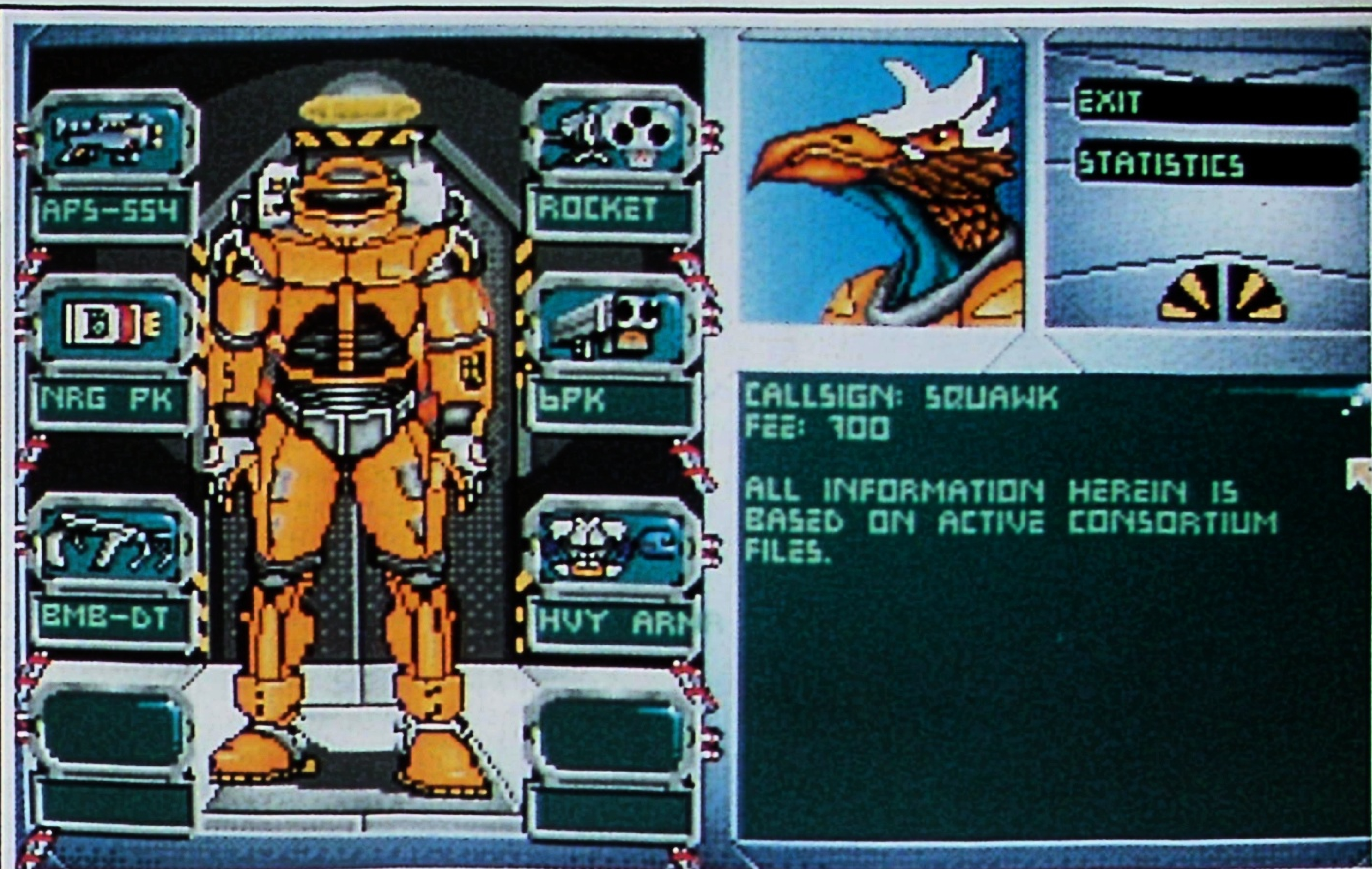
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

STRIKE SQUAD

Softwarehuis: Mindcraft.
Min. 80386/16, min. 2Mb., VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Adlib, Disney Sound Source, Sound Blaster.
Richtprijs FL. 119,=



Na het installeren van dit toch wel grote (22 Mb.) programma en de wel aardige, maar niet overweldigende intro (vooral grafisch komt het niet echt uit de verf) werd ik moederziel alleen achtergelaten in een wereld waar zelfs mijn bet-bet-bet- achterkleinzoon nog niet van kan dromen. De mensheid en zijn talrijke vreemde soortgenoten (Olifantmensen, vogelmensen en meer van dat spul) zijn overvallen door een zwerm sprinkhanen. Van 3 meter hoog wel te verstaan. Jij hebt de opdracht om met behulp van een groep huurlingen (30) weerstand te bieden en hun macht te breken.

Voordat je dat bereikt moet je eerst maar eens zorgen, dat je het spel een beetje in de vingers krijgt. Vooral de eerste paar dagen is de bediening ronduit .. (censuur). De handleiding biedt op zo'n moment meestal uitkomst, alhoewel deze wel een beetje onoverzichtelijk is ingedeeld.
Toen ongeveer heel mijn commando was uitgemoord door bewakers, dronken barmannetjes, langsprietige sprinkhanen en ander gespuis, ben ik weer van voren af aan begonnen. Ik moet zeggen dat het toen al een stuk vlotter liep en de gevaarlijke dronkemannen van voorheen nu in één teug op de grond lagen te kermen.
De bediening blijft echter lastig. Je moet -in bijna realtime- vier groepsleden (je kunt er ook met minder op uit trekken, maar dan zijn je overlevingskansen kleiner) laten lopen, waken, schieten, converseren en tussendoor moet je ook nog een strategie bedenken, waarmee je die gigantische overmacht om de hoek met slechts vier man kunt overwinnen. Hier biedt de pauzetoets uitkomst. Even op adem komen. Tijdens de pauze kun je even een glaasje water halen of even een luchtje scheppen, maar je kunt deze tijd beter benutten om op je gemak de situatie te bekijken. Wie sturen we waarheen en wie moordt wie uit? Vastberaden en kalm deel je je opdrachten uit en druk je op de pauzetoets om het moordspel weer op te starten. Een minuut lang overzie je het slachtveld nog, maar dan is de wanorde weer aan de macht.
Inderdaad, tijd voor een break. Wederom de pauzetoets. Deze pauzes zijn noodzakelijk om dit spel tot een goed eind te brengen, dus wees niet te zuinig in het gebruik ervan.

De diversiteit van je huurlingen is uitmuntend. Je kunt per opdracht kiezen, wie je het meest geschikt acht voor de taak. Gelukkig staat er in de handleiding een redelijk uitgebreide beschrijving bij elke persoon, zodat je bijvoorbeeld bij de tweede opdracht (waarin je naast enkele andere dingen ook een ziek kind moet verzorgen) weet dat je een arts mee moet nemen, of in ieder geval iemand, die enige aanleg heeft in de verpleging.
Huurlingen kosten geld; wapens en uitrusting ook. Daarom moet je proberen, vooral in het begin, om het rustig aan te doen met je kapitaaltje. Koop alleen het broodnodige (vooral wapens dus). Denk er ook aan, dat bijna al je tegenstanders ook een wapen bij zich dragen (logisch). Neem deze dus altijd in beslag, je kunt ze eventueel later verkopen. Pas er wel op dat je inventory niet te vol raakt, want je kunt slechts negen voorwerpen meenemen (wat ik wel een beetje weinig vind). Verder niet te veel mis schieten, want binnen de kortste keren zijn je patronen op en ook deze kosten geld. Probeer altijd liever een tegenstander te omzeilen.

Grafisch schiet het spel echt te kort. De tussenscènes zijn wel leuk, maar voor 22Mb. verwacht je toch wat meer. De humor van het spel maakt dit grotendeels goed. Meteen al in de eerste opdracht, waarin een barhanger het barmeisje in het gezicht spuwt na een opmerking van haar kant. Later zie je ook een soort hagedis in een Romeins aandoend huis (met druiven etc.) op een divan liggen met in zijn groene, schubbige hand een lekker snoepje: een mensenhand. Verder vond ik de Michael Jackson imitatie in de intro schitterend om te zien.
Dit spel wordt pas na een tijdje spelen leuk, voor de doorzetters dus. Alleen nog een wat verzorgder uiterlijk, maar vooral niets aan het spelidee en de humor veranderen.



Oh ja, je kunt het spel ook met zijn tweeën spelen. Het scherm wordt dan in twee delen opgesplitst en je kunt dan ofwel samen de strijd aanknopen tegen de K'kistiks (dat zijn die sprinkhanen) ofwel tegen elkaar strijden, waarbij één van de twee in de groene huid van de K'kistiks kruipt. Met deze tweespelermodus wordt het spel echter wel heel onoverzichtelijk en is daarom af te raden.

Bas Janssen.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





The Elder Scrolls -deel 1- ARENA



Softwarehuis: Bethesda Softworks.
Minimaal 386/25, DOS 5.0+, 4Mb., harddisk, VGA, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Aria, Ensoniq, Roland, Soundblaster, Ultrasound. Richtprijs: FL. 139,=

Van de 4Mb. moet 2Mb. EMS-geheugen zijn. Op de harddisk is 25Mb. ruimte nodig. Aanbevolen 80386DX/33 of snellere processor.

Vele RPG-ers begonnen onderhand al ernstige ontwenningsverschijnselen te vertonen bij het ontbreken van goede software de laatste tijd en TES - Arena was één van de titels, waarnaar reikhalzend werd uitgezien. De lovende previews in de buitenlandse pers en de gebruikelijke voorbarige advertenties hadden ook mijn nieuwsgierigheid gewekt en na het ontvangen van één van de 10 eerste pakketten, die in Nederland op de markt kwamen, ging ARENA meteen op de harddisk.
De verpakking ziet er veelbelovend uit met kreten als: "Arena heralds a new level in CRPG interacting and depth" en "first chapter in one of the most all- encompassing CRPGs ever created". ARENA heeft inderdaad veel te bieden, soms teveel..........

Voor wie niet?

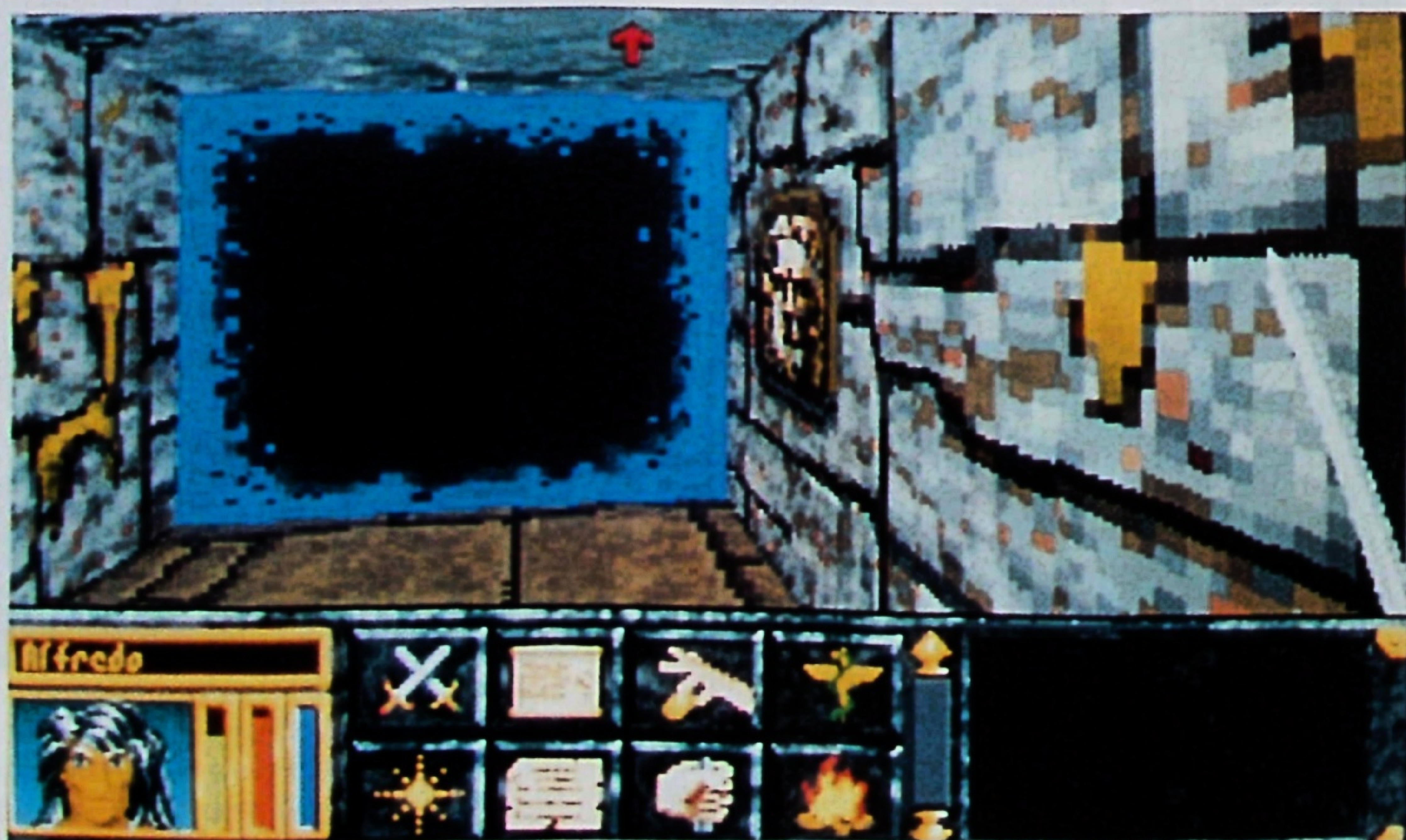
Het hoofddoel van ARENA is het vinden van 8 delen van de Staff of Chaos, welke verborgen zijn in dungeons, verdeeld over de 8 provincies van Tamriel. In verband met mijn deadline heb ik me daarop geconcentreerd en het heeft me twee weken gekost om het spel te beïndigen. Ik kan ARENA dus in ieder geval al niet aanraden voor degenen, die iets verwachten van het kaliber van Wizardry, Ultima, M&M, Bard's Tale etc., want daar is het veel te simpel voor. Na 2 dagen werd ik al gebeld door een fervent RPG-er, die bij gebrek aan beter Wizardry 7 tot driemaal toe overgespeeld had (met veel plezier) en die zich afvroeg of ARENA zo bleef. Het antwoord is helaas ja, al moet ik zeggen dat de laatste dungeon nog wel een beetje interessant was.

Voor wie wel?

TES - ARENA is meer gericht op mensen, die het heerlijk vinden om dungeons te onderzoeken en in kaart te brengen, wat je erg makkelijk wordt gemaakt door de prima automapping, die zelfs de "geheime" deuren knalrood op je kaart inkleurt. Je kunt ook zelf aantekeningen maken op de plattegronden, zoals bijvoorbeeld bij Ultima Underworld, dat duidelijk als voorbeeld heeft gediend: ARENA heeft dezelfde 3-D views, je kunt 360 graden draaien, maar niet omhoog en omlaag kijken, wat bij kleine tegenstanders zoals ratten een beetje lastig is, omdat je ze niet kunt zien. Verder is dit programma veel trager dan Underworld, ook op een 486 machine.
Een groot verschil met Underworld is dat ARENA ook een Upperworld kent: in de 8 provincies kun je tientallen steden en dorpen bezoeken, die ook weer een plattegrond hebben en waarin je eveneens in 3-D view tussen de gebouwen rond kunt lopen. Overdag kun je de bevolking aanspreken en tips verzamelen, terwijl 's nachts de straten vergeven zijn van de monsters, die je kunt verslaan om je "experience" op te bouwen.
Buiten de 16 gangenstelsels die je moet doorworstelen om de staf bij elkaar te krijgen, zijn er nog honderden kleine doolhoven, waarin je "mini quests" kunt uitvoeren in opdracht van de koningen van de stadstaten van Tamriel. Ook kun je binnen de steden tegen betaling klusjes opknappen voor de plaatselijke middenstand om je aanzien te verhogen.
Aan tegenstanders is geen gebrek: ratten, goblins, orcs, golems, fire deamons enz. krioelen rond in de dungeons, de steden en de buitengebieden. Maar ook tref je vertegenwoordigers van alle "character classes", waaruit je kunt kiezen als je het spel begint, waaronder mages, thieves, warriors en knights.

Ongewenste extra's

Als je niet al te hoge eisen stelt is ARENA op zich best een leuk programma, waarmee je maanden zoet kunt zijn, mits je alle mogelijkheden van het spel benut en niet meteen op de staf afstormt. Na het completeren van de staf ben ik daarom nog eens opnieuw begonnen als rondreizend Sorceror en dat was na twee dagen bekeken. De eerste keer verliep al niet vlekkeloos vanwege de vele fouten, die in het programma zitten, maar bij de tweede keer ging het helemaal mis.
In de paar weken dat ARENA uit is, zijn er al 4 "patch files" via Amerikaanse BBS-sen verspreid en ik vrees dat er nog wel meer van deze "oplapprogramma's" zullen komen. In de "readme.txt file" vragen de makers zelf aan spelers om fouten te melden en omdat ik me sinds december al groen en geel erger aan de vele misbaksels, die door de softwarehuizen tegen steeds hoger wordende prijzen op de markt gebracht worden, heb ik aan dat verzoek gehoor gegeven. Hopelijk ziet Bethesda Softworks in, dat het publiek er niet voor betaalt om software te testen, maar dat dit testen door het softwarehuis zelf gedaan hoort te worden.
Verder is er sprake van dat er binnenkort datadisks voor dit programma uitkomen en ik vraag me af of dit -net als bij sommige flightsims- "bug- fixers" worden, waarvoor de spelers nog eens extra moeten betalen. Ook hierover heb ik opheldering gevraagd en ik ben zeer benieuwd of men de moeite neemt mijn brief te beantwoorden. Misschien in een volgende uitgave meer hierover.



Konklusie

Als je dit eerste deel van The Elder Scrolls wilt aanschaffen, zorg dan in ieder geval dat je er een "patch file" bij krijgt of tracht er een in te laden van een BBS, mits je een modem hebt. Bethesda heeft zelf een BBS, waarvan het nummer te vinden is in de handleiding van het programma.
Zonder bugs heb je een omvangrijk dungeon adventure met zeer gevarieerde gangenstelsels, veel tegenstanders die over het algemeen goed geanimeerd zijn en met de juiste wapens/spreuken niet teveel problemen opleveren. De raadsels stellen weinig voor en bijzondere voorwerpen bestaan alleen uit sleutels om bepaalde deuren te openen. De andere "magic items" dienen als wapen of bescherming of voor het opvoeren van bepaalde persoonlijke eigenschappen.
Muziek en geluidseffekten zijn vrij goed en kunnen afzonderlijk worden ingesteld op volume. Bij langzamere computers kan de detaillering worden beperkt om de snelheid wat op te voeren.

Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8(zonder bugs)
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5(met bugs)

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

![MICROCOSM]

MICROCOSM

Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 3.3 of hoger, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Van de 4 Mb. moet 3Mb. extended (XMS) geheugen zijn.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 149,50
Amiga CD-32.
Richtprijs: FL. 149,50
CD-I + MPEG module.
Richtprijs: n.n.b.

Er zijn minstens 2 speelfilms geproduceerd rond een tocht in een mini- onderzeeboot door het menselijk lichaam. Ook dit spel is hierop gebaseerd, al is het achtergrondverhaal anders en is het spel verdeeld in diverse levels waarin verschillende voertuigen worden gebruikt voor de onderneming. Alle spellen worden vooraf gegaan door een film, met acteurs, waarin je een deel van het verhaal te zien en te horen krijgt. Eenmaal in het bootje is het spel niets anders dan een ordinair schietspelletje, dat het -tijdens en tussen de vechtscènes- moet hebben van vloeiende animaties, vele filmpjes en op zichzelf staande aktiescènes. Ook is het een doolhofspel, want je kunt alle kanten op met overal weer nieuwe beelden of confrontaties en in het begin heb je er geen flauw idee van waar je mee bezig bent.

Het spelverloop is steeds anders, routes kunnen zelf gekozen worden, overal zijn andere tegenstanders en steeds wordt van scherm, voertuig of wapensysteem gewisseld. Een SAVE-mogelijkheid heb ik niet gevonden en waarschijnlijk is het dan ook de bedoeling om het gehele spel uit te spelen. Een tweede, derde, vierde of zoveelste keer opnieuw beginnen is geen enkel probleem, want steeds zie je nieuwe schermen en volg je andere routes. Ik hou het erop dat de makers dusdanig veel variaties hebben ingebouwd, dat Microcosm vele malen boeiend blijft.

PC/CD-ROM versie

De CD-ROM voor de PC bevat 9 muziekstukken van Rick Wakeman (bekend van popgroepen als Yes en The Strawbs) die dienst doen als achtergrondmuziek bij dit spel; uiteraard CD-kwaliteit in stereo. De geluidseffekten en spraak zijn 8-bits. Deze effekten zijn goed tijdens de films, maar iets minder tijdens het spel, omdat het programma niet in staat is meerdere effekten tegelijkertijd weer te geven. De beelden zijn VGA, 320x200 bij 256 kleuren, op zich goed maar in vergelijking met de beelden van de volgende 2 CD's wat magertjes. Hi-color kaarten en/of hi-res graphics worden niet ondersteund.
De besturing via muis en joystick is helaas niet meer dan redelijk, al is dit afhankelijk van de scène en de soort weergave. Met het toetsenbord gaat alles erg schokkerig en wordt de besturing zeer lastig; niet doen dus.



CD-32 versie

De CD-32 versie draait op een standaard machine (zonder MPEG uitbreiding). Om het spel en de films soepel te laten verlopen wordt slecht de helft van het scherm gebruikt. Op dit scherm echter meer kleuren (4096?) dus een aanmerkelijk beter beeld dan op de PC. Alleen de begin-tune van Rick Wakeman staat op de CD. De rest van de muziek en de geluidseffekten zijn 8-bits en worden via de geluidschip van de console weergegeven, maar zijn wel aanmerkelijk beter dan op de PC. Dit is natuurlijk ook een kwestie van smaak, want waar de PC de synthesizer van Rick laat horen, doet de CD-32 het met opzwepende discoklanken, die volgens mij beter passen bij een dergelijk spel.
De besturing is uitstekend en zowel beeld als geluid zijn goed. De scrolling is perfekt en zeer snel, al wordt deze een enkele keer onderbroken voor het inladen van nieuwe data.
Alles is iets anders dan op de PC en verder mooier, sneller, maar ook lastiger. Op de CD-32 hebben we een extra wapen, dat we bij de PC niet onder de knoppen terugvinden, maar worden we overal geconfronteerd met tegenstanders die terugschieten; iets dat we op de PC nog niet meegemaakt hebben.

CD-I versie

Deze versie doet het alleen met de Video cartridge (MPEG module). Jammer voor diegenen die deze uitbreiding niet hebben, maar de bezitters van deze cartridge krijgen een beeld dat het gehele scherm beslaat, terwijl de films met alle videokleuren (miljoentje-en-nog-wat) worden weergegeven. Ook bij het spel zelf topkwaliteit als het gaat om beeld en geluid en ook hier zorgt Rick Wakeman voor de muziek. De besturing is goed, de scrolling perfekt en bij deze versie wat extra animaties en films. Deze CD-I versie is topklasse en dat komt door de extra mogelijkheden van de cartridge. Wat het meest opvalt is de filmkwaliteit. Er wordt gebruik gemaakt van 24 beelden per seconde en dit vinden we niet terug bij de andere versies. Op een CD-32 met MPEG zou dit ook kunnen, maar de makers hebben dit niet ondersteund.

CD-I en CD-32

Deze beide systemen hebben nog enkele extra's die we op CD-ROM voor de PC niet tegenkomen: een beetje spraak tijdens het spel, uitgebreide menu's met informatie over de missies, meer beeldinformatie tijdens de gevechten zoals een radarscherm, meer 'films' en een soepeler scrolling bij verplaatsingen op de bases, waarbij ook daar meerdere beelden worden gebruikt dan op de CD-ROM versie.

KONKLUSIE

Zoals ik al heb laten doorschemeren is dit niets anders dan een 13-in-een-dozijn schietspel dat echter omgeven is door schitterende beelden, films, animaties en geluidseffekten. Wie het allemaal wil zien en horen zal dus als een waanzinnige op de knoppen moeten drukken en alles van het scherm wegmaaien wat maar in het venster opduikt. Anno 1994 is dit soort spellen lastig en ook Microcosm volgt deze trend. De beginners zullen dus peentjes zweten.
Het spel is akelig goed, maar er zijn verschillen tussen de diverse systemen. Vooral het schieten vanuit de cockpit op de PC is wat minder soepel dan bij de andere systemen en de 'chase-view' scènes zijn op CD-32 en CD-I gewoon veel lastiger door de hogere snelheid en het grotere aantal vijanden, dat ook nog tegenstand biedt.
MICROCOSM is uitmuntend als schietspel op alle systemen en -voorlopig- uniek als geheel. Het schietonderdeel is niet beter of slechter dan bij andere programma's.

Topper voor fanatieke schietfanaten.
Schitterend kijk- en luisterspel voor toeschouwers.

Alfred.

	PC/CD-ROM:	CD-32:	CD-I:
BEELD:	8	9	10
GELUID:	8	9	9
SPELKWALITEIT:	8	8	8
DOCUMENTATIE:	8	8	8
PRIJS:	7	8	8

PC/CD-32 beschikbaar gesteld door Homesoft, CD-I door MVSP.



CARTOON CARNIVAL

Softwarehuis: Philips Funhouse.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 59,95

DIGITAL VIDEO CARTRIDGE:
Dit spel kan gebruikt worden met of zonder MPEG cartridge. Met de cartridge krijg je tijdens het spel een dertigtal tekenfilmpjes te zien. Zonder de cartridge kun je alleen het spel spelen en wordt dit niet door de cartoons onderbroken.

CARTOON CARNIVAL is opgebouwd rond de tekenfilmfiguurtjes van de Hanna-Barbera studio's. Er zijn 6 verschillende spellen, die gepresenteerd worden door de toppers van deze tekenfilmgigant:
The Flintstones, Huckleberry Hound, Scooby-Doo, Yogi Bear, The Jetsons en Top Cat.
Deze 6 spellen bevatten verschillende spelelementen. Er is een doolhof met bewegende wanden, er zijn 2 behendigheidsspellen, bij 2 spellen gaan om het herkennen van kleuren, figuren en geluiden en het laatste spel test de kennis over de tekenfilms en hun hoofdpersonen.

Het programma is geschikt voor kinderen van 6 jaar en ouder, al zullen de ouders bij sommige onderdelen moeten assisteren, omdat daar enige kennis van de Engelse taal vereist is. Dit zal voor de tekenfilmliefhebbers echter geen probleem zijn, want de spellen zijn leuk en geschikt voor alle leeftijden. Mij vind je elk weekend -al zappend- voor de ochtend-T.V. om maar niets te missen van Dinosaurs, Tiny Toons, The Flintstones en noem maar op en ik ben toch echt een hoogbejaarde kleuter. Ik heb dan ook genoten van dit spel, maar wel met de extra uitdaging van de.....

VIDEO CARTRIDGE

Met de cartridge is het spel aanmerkelijk leuker. Wanneer je een aantal spellen (in willekeurige volgorde) hebt doorlopen, wordt -als beloning- een korte tekenfilm gestart. Net als bij speelfilms via deze cartridge krijgen we topkwaliteit op het scherm en met deze cartridge is het een extra uitdaging om weer een serie van 15 spellen af te ronden, want er zijn maar liefst 30 korte films in het spel opgenomen en die willen we natuurlijk allemaal zien!

KONKLUSIE

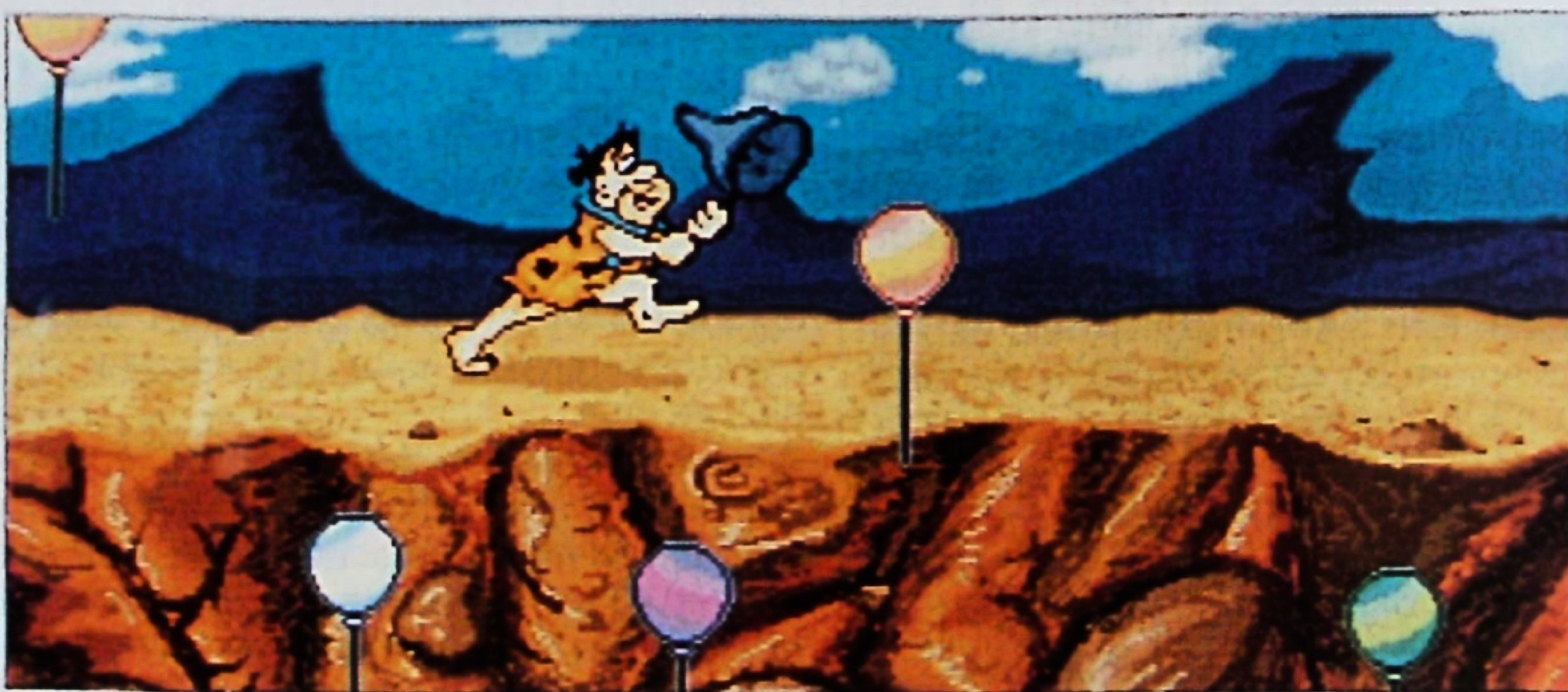
Een uitstekend spel voor de cartoon-liefhebbers van jong tot oud, al zullen de kleintjes hier het meeste plezier aan beleven, want de spellen worden nergens echt moeilijk. Zeer fraaie beelden en animaties, uitstekend geluid (origineel, niet nagesynchroniseerd!!) en goede spelkwaliteit. Extra leuk is het spel als een MPEG-cartridge aanwezig is.

Alfred.

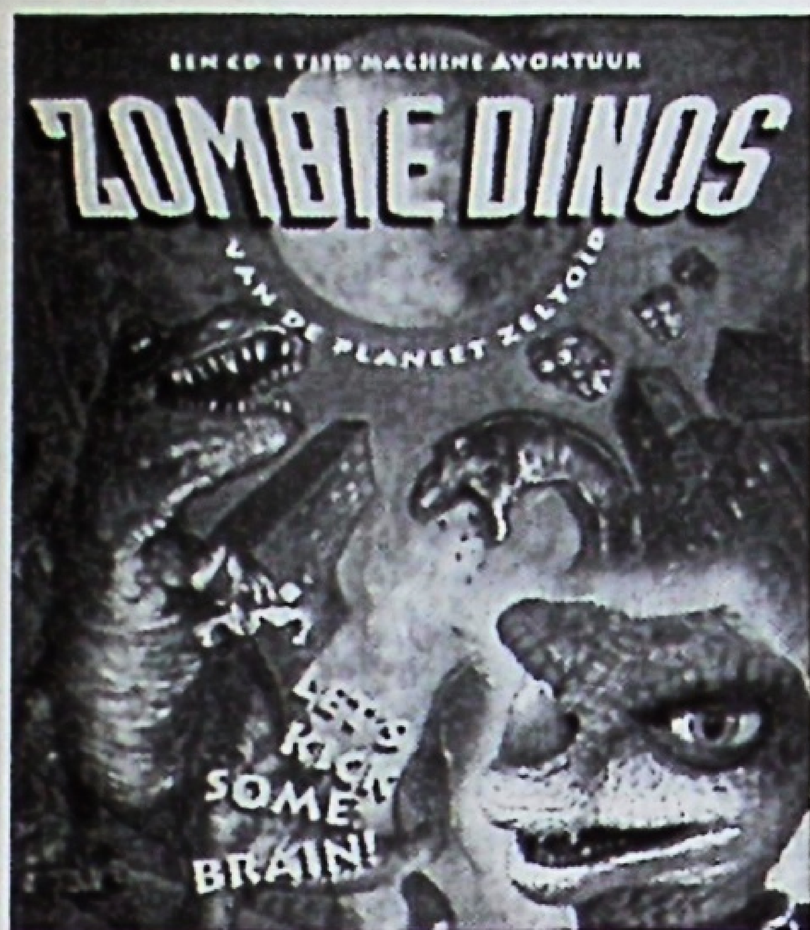
BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door MVSP.

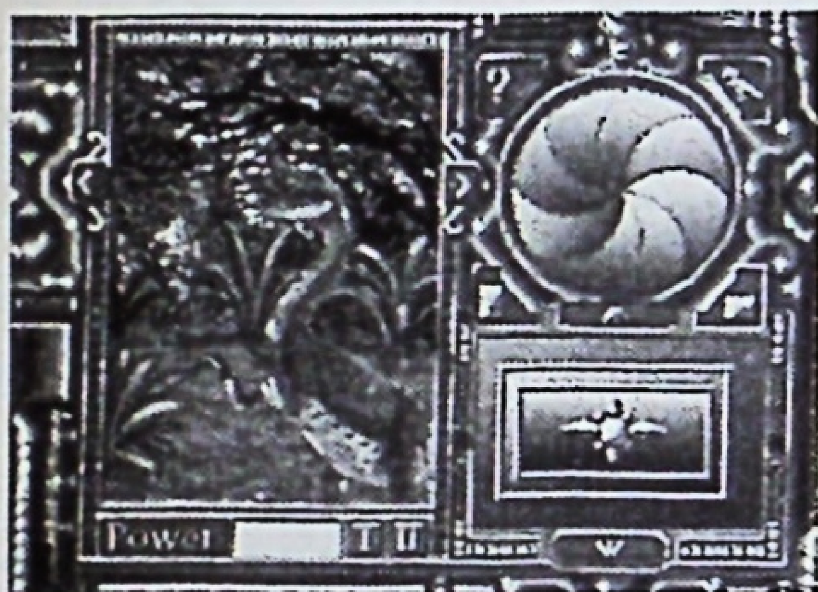








ZOMBIE DINO'S
Softwarehuis: Philips POV Entertainment Group.
CD-I.
Afstandsbediening/ Touchpad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Nederlands.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95



Philips heeft de na-synchronisatie van dit produkt ondergebracht bij Metasound, zodat dit spel uitstekend is ingesproken en voorzien is van leuke stemmetjes en effekten. Dit klinkt zonder meer voortreffelijk en hopelijk blijft Philips hier vaste klant, want dit is een hemelsbreed verschil met het gezeur dat we op Alice in Wonderland te horen kregen.

ZOMBIE DINO'S is een combinatie van spel- en leerprogramma. Het educatieve deel bestaat uit het opdoen van kennis over dinosaurussen. Hiertoe beschikt het programma over een databank met gegevens en afbeeldingen over deze beestjes en zowel leken als gevorderden op dit gebied kunnen hier informatie krijgen over b.v. eetgewoonten, leefgedrag, maten en gewichten en het tijdperk waarin de dinootjes geleefd hebben. De 14 sauriërs in deze databank worden getoond aan de hand van computergraphics in 3-D, die roterend worden gepresenteerd. In deze encyclopedie vinden we de volgende diertjes:
Allosaurus, Anchisaurus, Ankylosaurus, Apatosaurus, Camptosaurus, Coelophysis, Parasaurolophus, Plateosaurus, Saltasaurus, Staurikasaurus, Stegosaurus, Triceratops, Tyrannosaurus, Velociraptor.

In het spel moet je dino's redden uit de handen van Harry de Hufter en Brein Brons (zou Miep hier een videootje van hebben?). Je kiest een tijdvak, reist hier naartoe met een tijdmachine en aangekomen krijg je de beschikking over een landkaart, die ingedeeld is in sectoren. Klik je zo'n sector aan en is hier iets te vinden, dat met de opgejaagde dino's te maken heeft, dan moet je aan de hand van deze gegevens vaststellen om welk type en model dino het gaat en pas dan kun je hem -of haar- redden. Je krijgt pootafdrukken te zien, je krijgt informatie of ze b.v. in groepen of alleen rondtrekken, je ziet slaapplaatsen en lokaties waar ze hebben gegeten. Met deze informatie kun je op een ander deel van het scherm net zolang suggesties opgeven tot er nog één mogelijke dino overblijft, althans volgens jouw voorstel. Is je beoordeling goed, dan kun je de zielige kolos redden, maar bij een miskleun moet je opnieuw beginnen.

De kaarten worden willekeurig opgebouwd, zodat tips en items steeds op andere plaatsen te vinden zijn. Om het spel extra spanning te geven ben je gebonden aan een tijdslimiet. Is de tijd om, dan heeft Harry de dino te pakken.

Beeld en geluid zijn goed. Het spel is duidelijk bedoeld voor de liefhebbers van deze be-

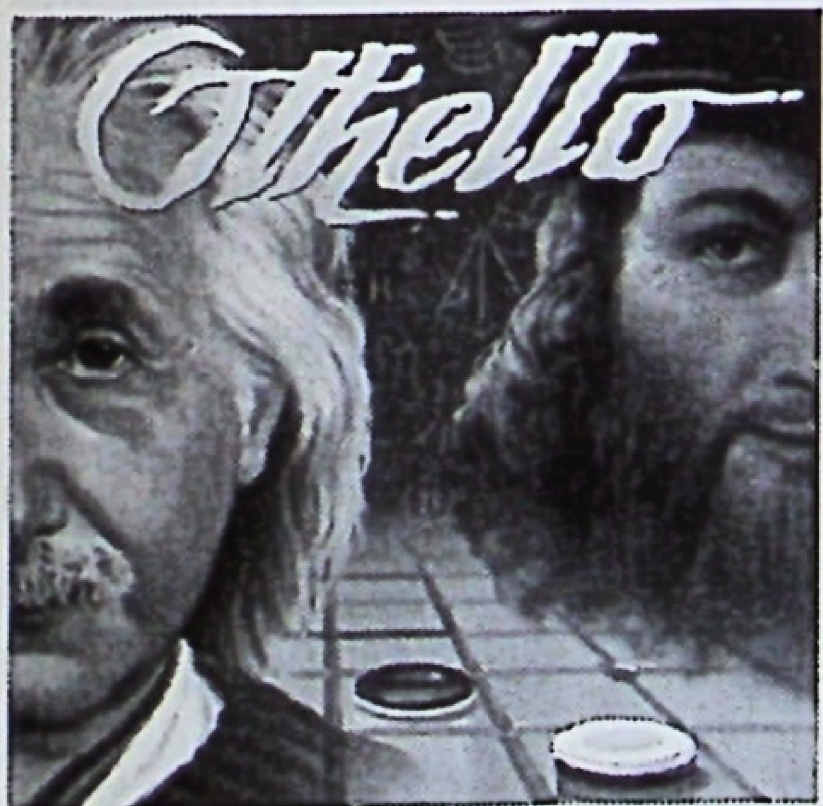


jaarde aardbewoners, maar het spel is dusdanig aardig, dat je zonder specifieke voorkeur voor deze diersoort toch leuk bezig kunt zijn. Omdat de opbouw willekeurig is kun je het spel vele malen spelen, maar eens komt het moment dat je de 14 soorten uit de databank uit het hoofd kent en een pootafdruk voldoende is om meteen het juiste dier te raden. Dan wordt het tijd om een ander spel te zoeken, maar tot die tijd word je heel leuk beziggehouden, al moet je daarvoor diep in de buidel tasten.
De handleiding is zeer beknopt, maar meer informatie kun je -in gesproken tekst- op de CD krijgen.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door MVSP.



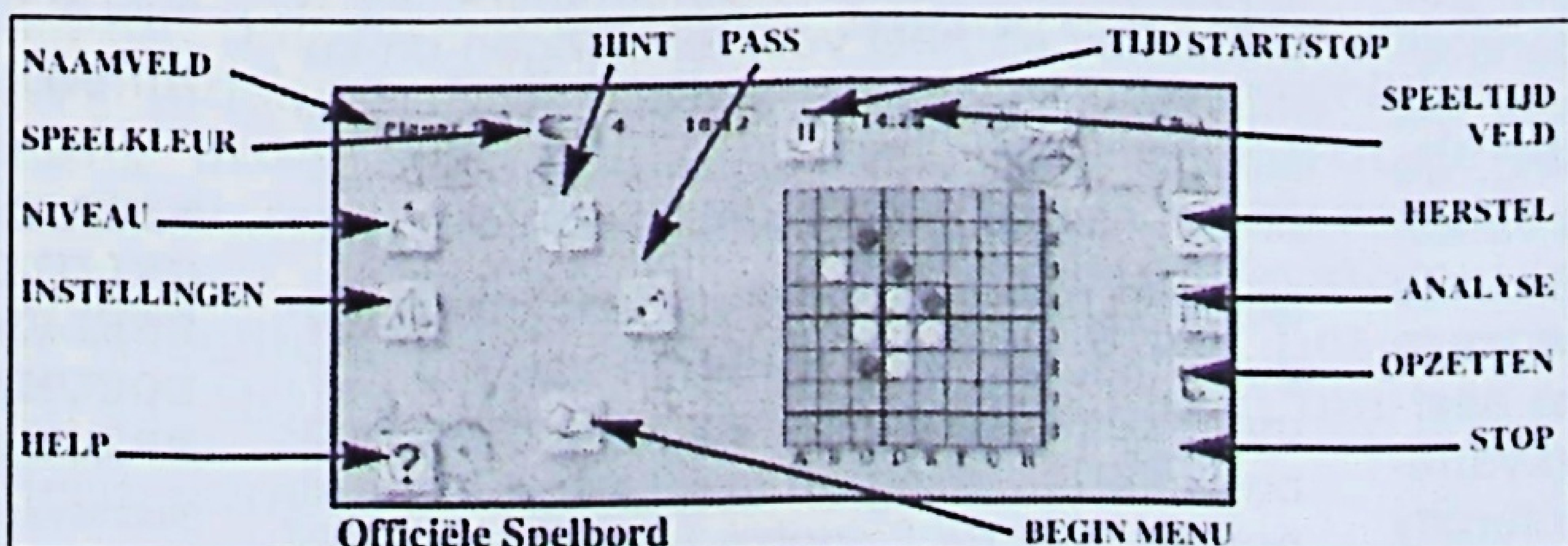
OTHELLO
Softwarehuis: Codim Interactive Media.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad, Muis, Trackball.
Aantal spelers: 1 of 2.
Spraak, schermteksten en handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 99,95

Othello (ook bekend onder de benaming Reversi) is een bordspel, dat nog het meest op Dammen lijkt. Het (wedstrijd)bord is verdeeld in 64 vakken, de stenen zijn zwart en wit en door het plaatsen van de schijven moet je stenen van de tegenpartij insluiten, waarna ze jouw kleur krijgen.

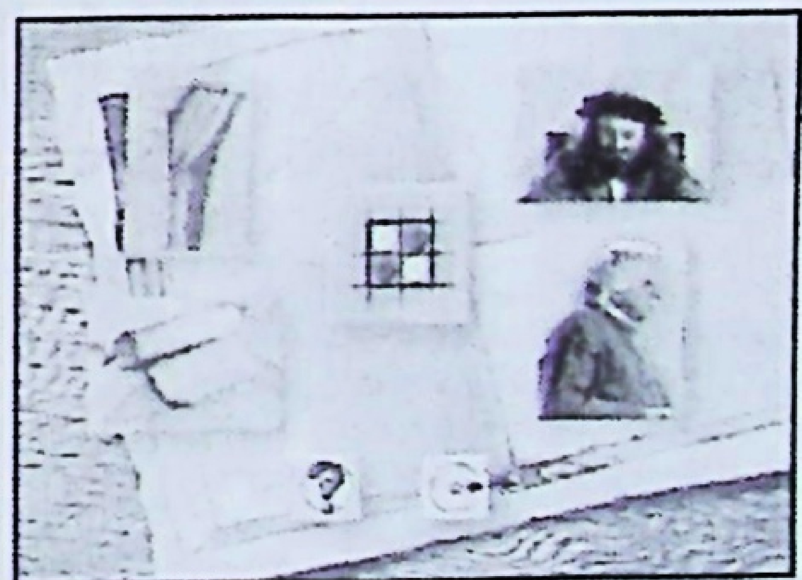
De liefhebbers van bordspellen, die dit spel nog niet kennen krijgen op de CD een volledige uitleg over het spel, kompleet met foto's, tekeningen en animaties. Beginners en gevorderden kunnen ook informatie halen uit een documentaire over de geschiedenis van het spel en een database met alle belangrijke adressen van Othello organisaties. Lever je topprestaties op het bord, dan kun je hier ook informatie vinden over landen- en wereldkampioenschappen.

Het spel is eenvoudig van opzet met enkele geluidjes bij de zetten. Er is een hulp-ikoon dat, nadat je het aangeklikt hebt, een mogelijke zet laat zien. Moeilijkheidsgraden zijn in te stellen in 7 stappen, uiteraard alleen als je tegen een computerpartij speelt. Verder zijn er nog diverse instelmogelijkheden zoals taal, analyse, afwijkende borden etc. Let op, deze zitten aan de randen van het speelveld en worden alleen zichtbaar als je de cursor buiten het beeld verplaatst; zowel links als rechts van het standaard speelveld.
Voor de doorgewinterde speler is een bibliotheek aanwezig met z.g. puzzels: lastige opstellingen die de speler echt heel wat hoofdbrekens bezorgen en wie wil kan ook zelf opstellingen bedenken om ze door een ander te laten uitwerken.

Puur als computervariant van het bordspel heeft deze CD net zo weinig -of net zoveel- te



Officiële Spelbord



bieden als varianten voor andere computersystemen. De CD-I schijf is echter heel interessant als naslagwerk en boeiend door de vele lastige vraagstukken. Zeer fraai zijn de afbeeldingen, foto's en gedigitaliseerde films. Muziek en geluid houden zich netjes op de achtergrond en zijn nergens een storende factor tijdens het spel.
Een mooi en kompleet geheel, zowel voor de onervaren als voor de doorgewinterde speler.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

A GREAT DAY AT THE RACES



Softwarehuis: Dove Films, Total Vision en CD-I Racing.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad.
Aantal spelers: 1-6.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 79,95



Paardenrennen, ja! Wie echter denkt met deze CD-I schijf een database met films en foto's over beroemde renpaarden in huis te halen, heeft het mis! De titel staat voor een spel dat geheel draait om het gokken op renpaarden en dan wel via 6 verschillende soorten weddenschappen, zoals die ook in werkelijkheid rond de renbanen ook worden afgesloten. De kenners zijn hier allemaal goed van op de hoogte, maar de geïnteresseerde nieuweling kan op de CD demo's, uitleg en historische feiten vinden over het gokken, dus lesmateriaal is, buiten het eigenlijke spel, volop aanwezig.

Alles gaat dus via officiële gokmogelijkheden en bijbehorende notaties. Je krijgt een startkapitaal op het computerscherm, maar wat let je om in een vochtige kelder je CD-I speler op te stellen en een buurtgokhuis te beginnen? Lekker dat rokerige sfeertje in huis halen, dat je zo vaak in Amerikaanse films tegenkomt.

Zijn alle weddenschappen geplaatst (via de computers, met Dollars of Monopoly geld) dan begint de race, die op het scherm vertoond wordt met een videofilm, geluid, spraak en foto's. Er is keuze uit 60 races van elk 30 seconden met 5 willekeurige paarden uit een totaal van 1000 terwijl met maximaal 6 personen gespeeld kan worden. Onder de film wordt de wedstrijd grafisch weergegeven d.m.v. gekleurde streepjes, zodat je goed de posities van de paarden kunt zien. Tips bij het gokken kun je krijgen van Mickey Rooney, maar of deze betrouwbaar zijn weet ik niet, want bij mij is hij alleen bekend als filmacteur.

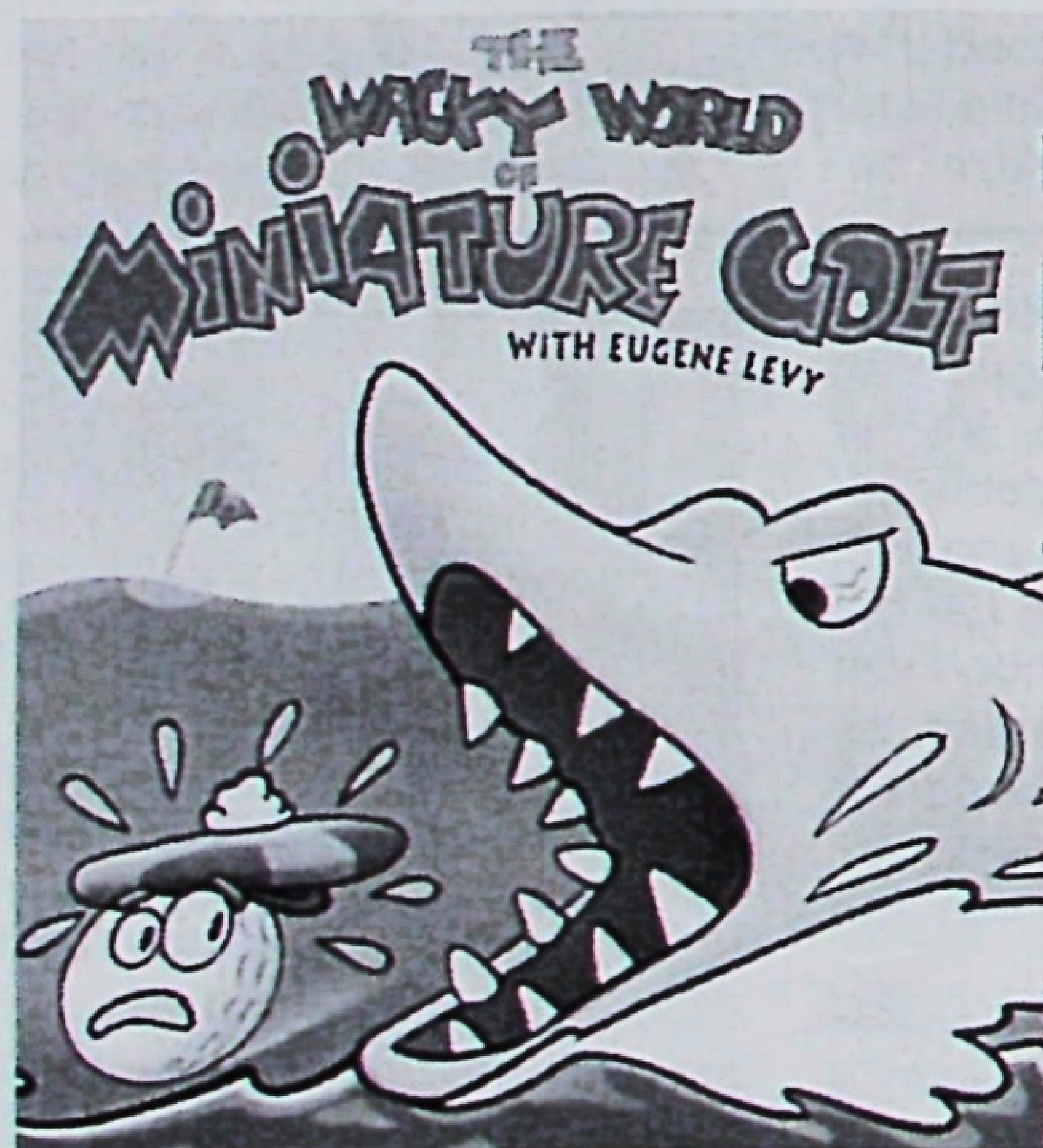
Zowel in een muffe kelder als in de huiskamer is het spel leuk en spannend, maar je moet natuurlijk wek van gokken en van paardenraces houden.
Beeld, geluid en handleiding zijn prima verzorgd.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

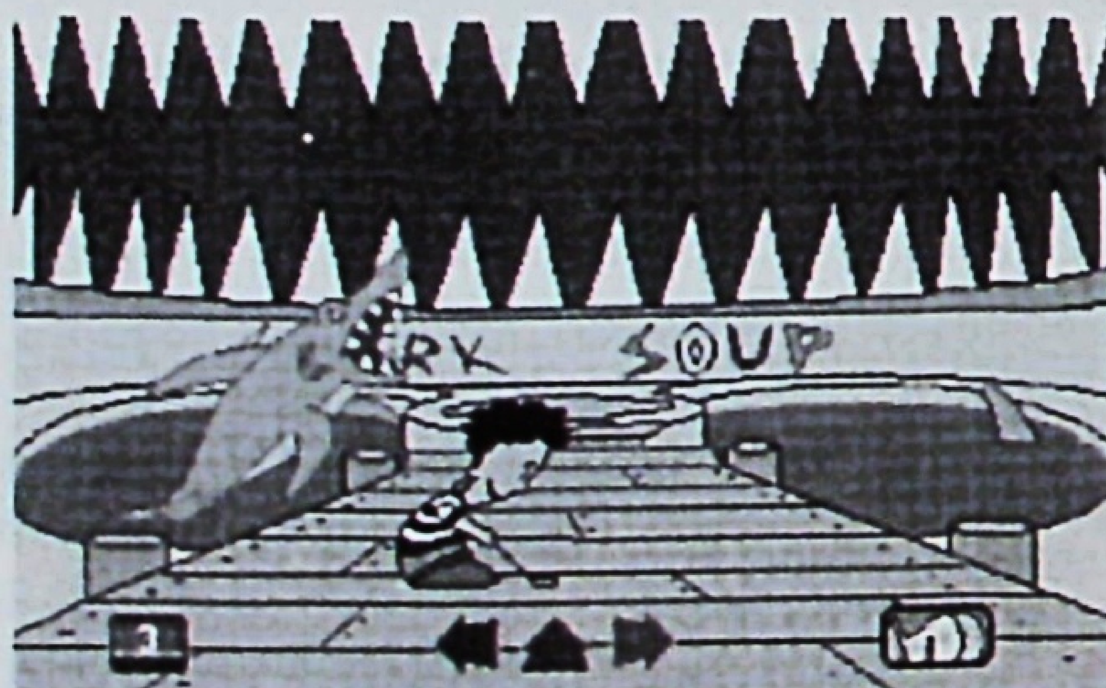
Beschikbaar gesteld door MVSP.

The Wacky World of MINIATURE GOLF



Softwarehuis: Philips Sidewalk Studio.
CD-I.
Afstandsbediening/Touchpad.
Aantal spelers: 1-4.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 59,95

Dit spel is gebaseerd op miniatuur golf (ook wel midget golf), maar in tegenstelling tot een behendigheidsspel, gaat het bij deze titel voornamelijk om timing. Je moet het balletje namelijk een klap verkopen op het moment dat de bal een vrije doorgang heeft naar de hole. Deze route wordt gedeeltelijk geblokkeerd door allerlei bewegende objecten, die kunnen variëren van konijntjes tot komplete Intercity treinen. Door regelmatig te oefenen leer je



bij elke baan de plek kennen, waar je de bal een tik moet geven om deze de weg naar de hole te laten vinden. Sommige banen hebben slechts 1 bewegend obstakel, maar lastige parcours worden gedwarsboomd door 2 of 3 overstekende lastpakken en deze routes moet je vrijwel altijd in meerdere beurten afleggen.
Het spel kent 18 verschillende 'holes', die allemaal nog andere kleinere handicaps bevatten zoals bochten, bruggen, tunnels of vaste obstakels. Hoe hoger het baannummer, hoe lastiger het parcours. Je spelresultaten worden bijgehouden in een score-tabel, waarin plaats is voor meerdere spelers.

Het spel is voorzien van allerlei accessoires: volop muziek, veel geluidseffekten, grappige stemmetjes, commentaar bij je prestaties en heel veel tekeningen en komische cartoons. Wie niet speelt, maar slechts toeschouwer is, kan ook volop genieten van de leuke beelden en geluiden.

MINIATURE GOLF is -volgens de catalogus- geschikt voor kinderen vanaf 6 jaar, maar deze leeftijdsgroep zal moeite hebben met de timing en tevens hulp moeten hebben met de Engelse teksten. Het spel



is best lastig (in het begin zelfs een beetje vreemd omdat de bal niet meteen vertrekt als je hebt geslagen) en een jaar of 10 lijkt mij een betere startleeftijd. Vanaf die leeftijd is het spel geschikt voor elke leeftijd, dus een prima gezelschapsspel voor de gehele familie of als gezellig tussendoortje als je in je uppie even een potje wilt mini-golfen.
De prijs is zeer gunstig en voor dit bedrag krijg je een spel, dat heel lang meegaat.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door MVSP.

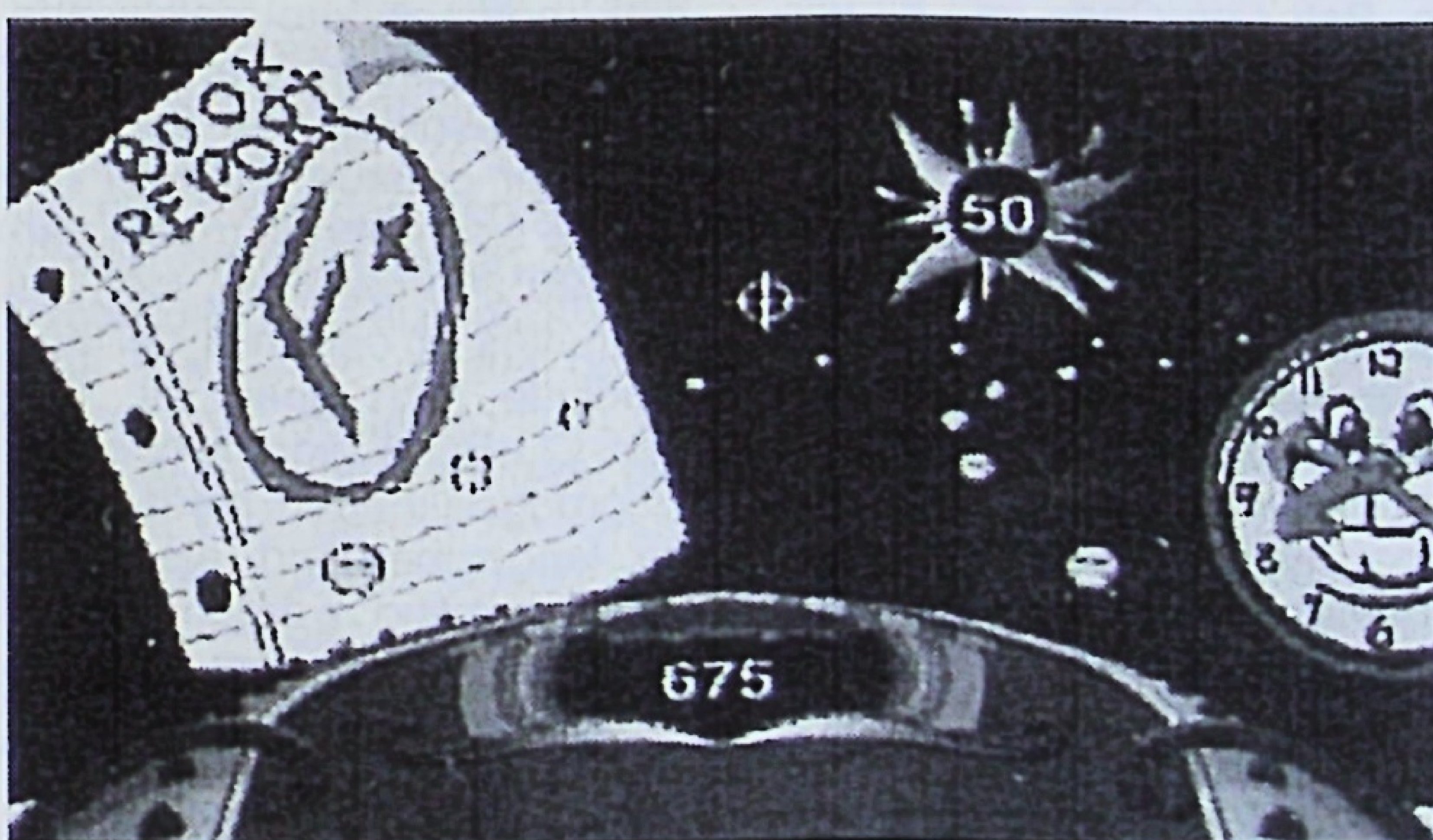
MYSTIC MIDWAY: **PHANTOM EXPRESS**



Softwarehuis: Philips POV Entertainment Group.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad, muis, trackball.
Aantal spelers: 1-2.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 99,95







Nog niet zo lang geleden (Software Gids nr. 20) beschreef ik REST IN PIECES, het eerste deel uit de MYSTIC MIDWAY serie. Toen draaide het schietspel om een z.g. 'shooting gallery', te vergelijken met prijsschieten op de kermis.
Nu dan deel twee, eveneens een schietspel, dat echter weinig meer met het eerste deel te maken heeft, dus afgezien van de naam en het feit dat er geschoten moet worden, is dit spel verder geen echte opvolger.
Bij dit deel draait alles om een tocht in een karretje van een achtbaan. Vanuit dit karretje zien we de baan onder ons doorschieten en dat heeft iets weg van het beeld, dat we bij autoracespellen te zien krijgen, al hoeven we hier niet te sturen.
Regelmatig duikt deze achtbaan een spookhuis binnen en vanaf dat moment zitten we in het pikkedonker en komen uit alle hoeken en gaten figuren tevoorschijn waarop we -met een richtkruis- vliegensvlug moeten schieten om zodoende voldoende punten te halen om door te razen naar een volgende (lastiger) ronde. Het aanbod van objecten is ruim en varieert van eenvoudige letters en cijfers tot gezichten en theeserviezen. Hoe lastiger het object te raken is, des te meer punten je kunt binnenhalen.
Ook bij dit spel krijg je weer commentaar op je verrichtingen en resultaten, al is deze kritiek minder agressief dan bij het vorige deel. Tijdens het schieten in de spookhuizen wordt het spel ondersteund door veel en afwisselende geluidseffekten.

De beelden zijn goed en de scrolling is uitstekend. Het spel is lastig, maar dit is ook afhankelijk van de gekozen bediening en de geselecteerde moeilijkheidsgraad.
In het beginmenu kun je kiezen uit 5 bedieningsapparaten, 7 moeilijkheidsgraden en 3 spelvarianten. Tevens kun je hier het aantal spelers (1 of 2) kiezen en evt. eerst enkele oefenrondjes maken.
Speel je alleen, dan werkt het spel het makkelijkst met de Touchpad. Bij 2 spelers kun je om beurten of gezamenlijk spelen en in het laatste geval zal één van de spelers voor een ander apparaat dan de touchpad moeten kiezen en dus iets in het nadeel zijn. Samen spelen is sowieso lastig, omdat beide besturingsapparaten elkaar iets beïnvloeden; om beurten spelen is dan ook aanbevolen.

KONKLUSIE

Als schietspel is deel 2 in deze serie goed, maar lastig en vooral origineel. Dikke pret met aardige beelden en veel leuke geluidseffekten. Helaas fors geprijsd.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door MVSP.

SUPERCLUB Home Entertainment Store

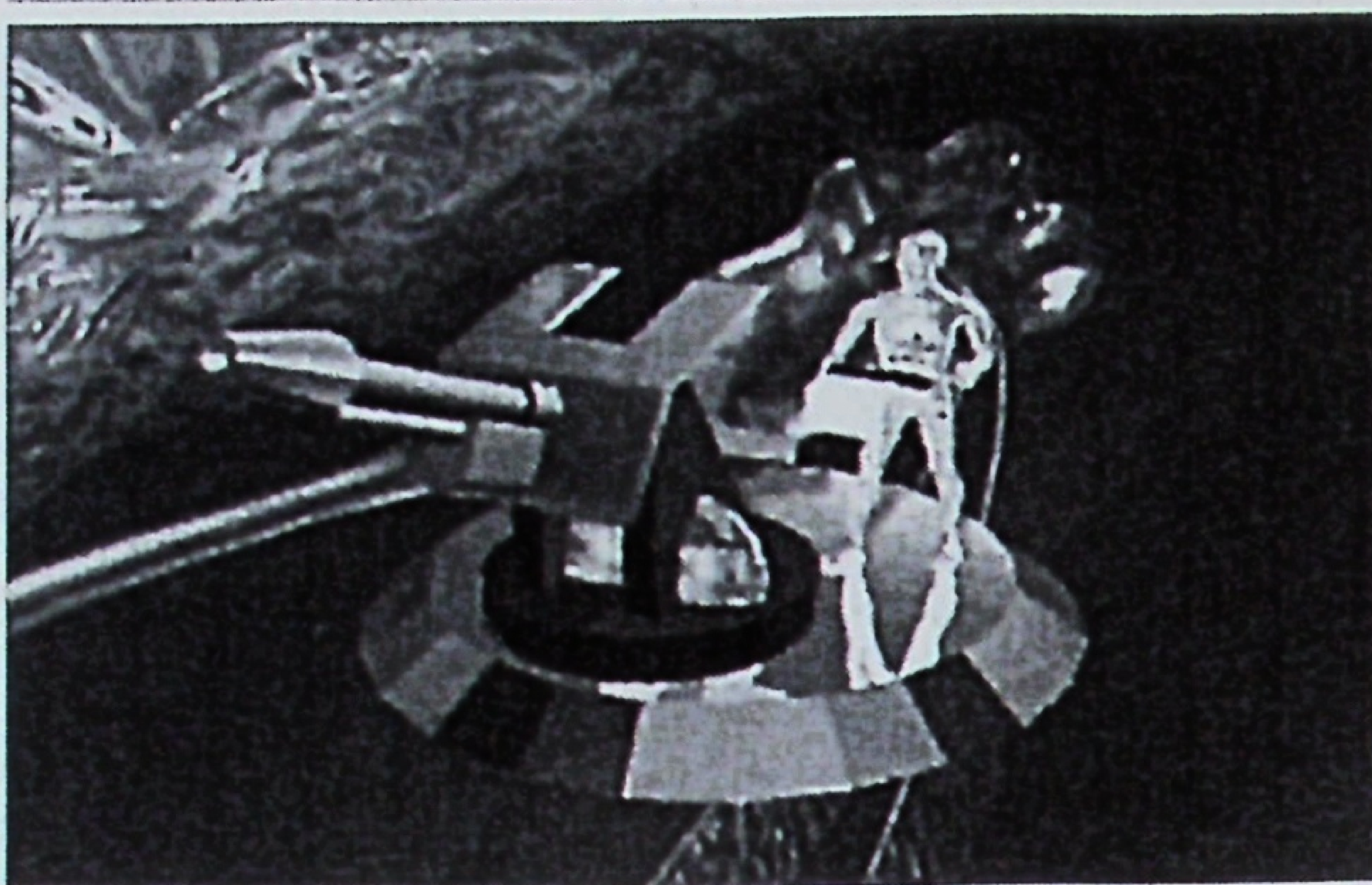
Onder bovenstaande naam is in februari in Eindhoven de eerste Nederlandse vestiging van een nieuwe winkelketen geopend. De winkels van deze Superclub bieden een assortiment aan, dat geheel gericht is op home entertainment (vrijetijdsbesteding thuis) zodat we hier een verzameling produkten vinden, waarvoor we eerder aangewezen waren op meerdere (speciaal)zaken.
Je kunt hier o.a. terecht voor videofilms, CD's, DCC, minidisc, videogames, CD-I en CD-ROM.
Superclub is een dochteronderneming van Philips en heeft in België al 9 van de 90 zaken volgens deze nieuwe formule ingericht. Belangrijk bij deze zaken zijn de uitgebreide mogelijkheden om apparaten en software te zien en te beluisteren en verschillende systemen te vergelijken d.m.v. demonstratie-units.
Nog dit jaar wordt de keten in Nederland aangevuld met 5 à 6 kleinere zaken (satellite-stores) en 7 grote vestigingen (keystores) in de grote steden. Op langere termijn wordt het aantal verder uitgebreid en er bestaan plannen om het concept verder internationaal uit te bouwen.

THE LAWNMOWER MAN.

Softwarehuis: The Sales Curve. Min. 80386, min. 2Mb, CD-ROM drive, VGA, DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, Keyboard. Aantal spelers: 1. Soundblaster. Richtprijs: FL. 129,=

Aanbevolen: 80486, 4mb, double-speed CD-ROM, 20Mb. op de harddisk. Het gebruik van QEMM386 moet sterk worden afgeraden! Na verloop van tijd doen zich met deze geheugenbeheerder zeer vreemde storingen voor.

THE LAWNMOWER MAN







The Lawnmower Man is geen simulatie van de edele sport van het grasmaaien. Wat niet betekent dat je gedurende het spel geen grasmaaier zult tegenkomen. The Lawnmower Man is een computerversie van een speelfilm, die onlangs in de bioscopen verscheen en (gelukkig) weer is verdwenen. Dit lag niet aan de (schitterende) special effects, maar aan de totale ongeloofwaardigheid van het verhaal, dat ook nog bol staat van de clichés.

Het verhaal

Centraal middelpunt in het verhaal is Jobe, een jongeman met de hersens van een doorsnee walnoot. Hij moest zijn dagen vullen met het maaien van het gras van pastoor McKeen. Door experimenten met een speciaal Virtual Reality-apparaat slaagde doctor Angelo er echter in om de intelligentie van Jobe te verhogen.
Het VR-apparaat bleek daarnaast vreemde dingen in Jobe los te maken. Hij kreeg de macht om andermans gedachten te lezen, illusies te creëren en d.m.v. telekinese voorwerpen te verplaatsen. De superieuren van doctor Angelo besloten uiteindelijk Jobe als proefkonijn te gebruiken, hetgeen ze ongetwijfeld beter hadden kunnen laten. Door het toedienen van de 'project five formula' werden Jobe's krachten nog verder vergroot en -erger nog- werd de voorheen gelukkige tuinman bijzonder kwaadaardig. Zo begon hij er aardig op los te rammen met zijn grasmaaier en vermoordde hij tussen de bedrijven door nog even de wrede vader van Peter, een jongen waarmee hij bevriend was. 'The Shop' wilde Jobe daarop gevangen laten nemen om hem als wapen te gaan gebruiken. Jobe beschuldigde daarop Angelo ervan hem te hebben verraden. Daarop liet hij zich in de vorm van informatie opnemen in 's werelds computersystemen en creëerde daar zijn eigen virtual reality. Eenmaal in het VR-systeem gebruikte hij zijn nieuw verkregen krachten om Angelo, Peter en Carla, die hij verantwoordelijk hield voor zijn verraad, in het computersysteem op te nemen. Peter en Carla zette hij ergens in zijn immense computerrijk gevangen. Doctor Angelo moet nu door het overwinnen van een serie sadistische proeven hen proberen te bevrijden. Het behoeft geen vermelding wie de rol van Angelo mag gaan vervullen.

Gigantisch

The Lawnmower man wordt aangeleverd in een enorme doos, die er gewoonweg schitterend uitziet. In de doos treffen we de CD aan die, om beschadiging te voorkomen, stevig is vastgemaakt. Een goed voorbeeld, dat helaas nog maar door weinig softwarehuizen wordt gevolgd. Bij installatie krijgen we de keuze om een gedeelte van het programma op de harde schijf te installeren. Zo kunnen bezitters van een single-speed-CD-ROM de snelheid wat opvijzelen door (naar keuze) tot 50 megabyte van het spel naar de HD te kopiëren. Overigens werkt het spel ook redelijk op een single-speed-CD-ROM als het volledig van CD wordt gespeeld.
Wanneer het spel is opgestart, valt op dat de grafische kwaliteit van het programma in vergelijking met de screenshots op de doos wat tegenvalt. De beelden van TLM zijn namelijk nogal brokkelig. Dit wordt wel ruimschoots goedgemaakt door de alom aanwezige animatie. Hierbij is gebruik gemaakt van de ray-tracing techniek, hetgeen foto-realistische beelden oplevert, wanneer dit in een resolutie van 640*480 of hoger gebeurt. Hoewel het gehele spel gebruik maakt van de 320*200-resolutie, zien de animaties er ondanks de lage resolutie toch goed uit. Dat een CD-ROM gigantische opslagmogelijkheden biedt, mag zo langzamerhand als algemeen bekend worden verondersteld. De makers hebben er daarom meteen maar voor gekozen om 20 minuten film in het spel op te nemen. Deze film is helaas wel op een slechte wijze gedigitaliseerd. Het geluid is zonder enig voorbehoud goed, hoewel dit op zeer zeldzame punten in de intro kan gaan storen. Dit is waarschijnlijk te wijten aan het feit dat ik over een single-speed CD-ROM beschik, die de grote hoeveelheid informatie die verwerkt moet worden niet altijd kan bijhouden. Voor bezitters van een single-speed hoeft dit geen belemmering zijn om het spel aan te schaffen, omdat de storingen zich alleen in de intro en niet tijdens het spel voordoen.

Dan het spel zelf.
Het programma is een verzameling van aan elkaar geplakte arcade- en puzzelonderdelen, die op zichzelf niet echt moeilijk zijn. Helaas worden er bij voltooiing van een level geen passwords gegeven, waardoor TLM op den duur behoorlijk frustrerend kan worden. Wanneer je 'dood' bent, krijg je nog 1 of 2 keer de kans om het betreffende onderdeel over te doen, maar mislukt ook dat, dan kun je helemaal overnieuw beginnen. Ook als je bijna bij het einde was! TLM vertoont verder een opvallende gelijkenis met programma's als Space Ace, waarin op de juiste tijdstippen op de juiste knoppen moest worden gedrukt. Zo is het in het eerste spelonderdeel de bedoeling om over aanvliegende vijanden te springen en onder hen door te duiken. Vreemd genoeg is dit alleen mogelijk op die momenten, waarop het script dit verlangt. Aan het begin van het spel word je bovendien aan het handje meegenomen. Een vrouwenstem geeft steeds op koele toon aan wat er dient te gebeuren. Gelukkig verdwijnt dit in de loop van het spel, want persoonlijk begonnen mij de constante opmerkingen in de trant van 'turn left', 'pull up' en 'fire' behoorlijk de strot uit te hangen.
Verder is opvallend dat het patroon vastligt. Sommige levels zijn steeds hetzelfde, sommige andere onderdelen lijken veranderd na ze een tweede keer te hebben gespeeld, maar dan blijkt het onderdeel bij herhaling te bestaan uit bijvoorbeeld drie mogelijke speelwijzes, die at random door de computer worden gekozen. Het spreekt derhalve vanzelf dat je vrijwel alle levels gemakkelijk kunt completeren, na ze een paar keer te hebben gespeeld. Door het vermelde gebrek aan passwords kan dit echter wel even duren...
Tenslotte de handleiding. Deze is goed verzorgd, maar aan de dunne kant.

Konklusie

Al met al toch een goed spel, ondanks de vermelde gebreken. Neem je deze voor lief, dan ben je zeker een tijdje zoet met dit programma. Hoewel één van de betere CD-ROM-programma's, is het zeker niet 'het beste CD-ROM-spel tot nu toe' zoals wel wordt beweerd in de buitenlandse pers. Daarvoor zijn de mankementen weer net iets te talrijk aanwezig.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GIGANTISCHE FLUT?

MEGARACE

Softwarehuis: Cryo Interactive Entertainment.
Min. 80386SX/40Mhz., min. 2Mb., DOS 4.1+, VGA, CD-ROM drive, harddisk, MSCDEX 2.21+.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 119,=
Ook uitgebracht voor CD-32.

Aanbevolen voor optimale snelheid: 80486DX/33, double speed CR-ROM drive, 4Mb. geheugen. Op de harddisk is slechts 1Kb. nodig.

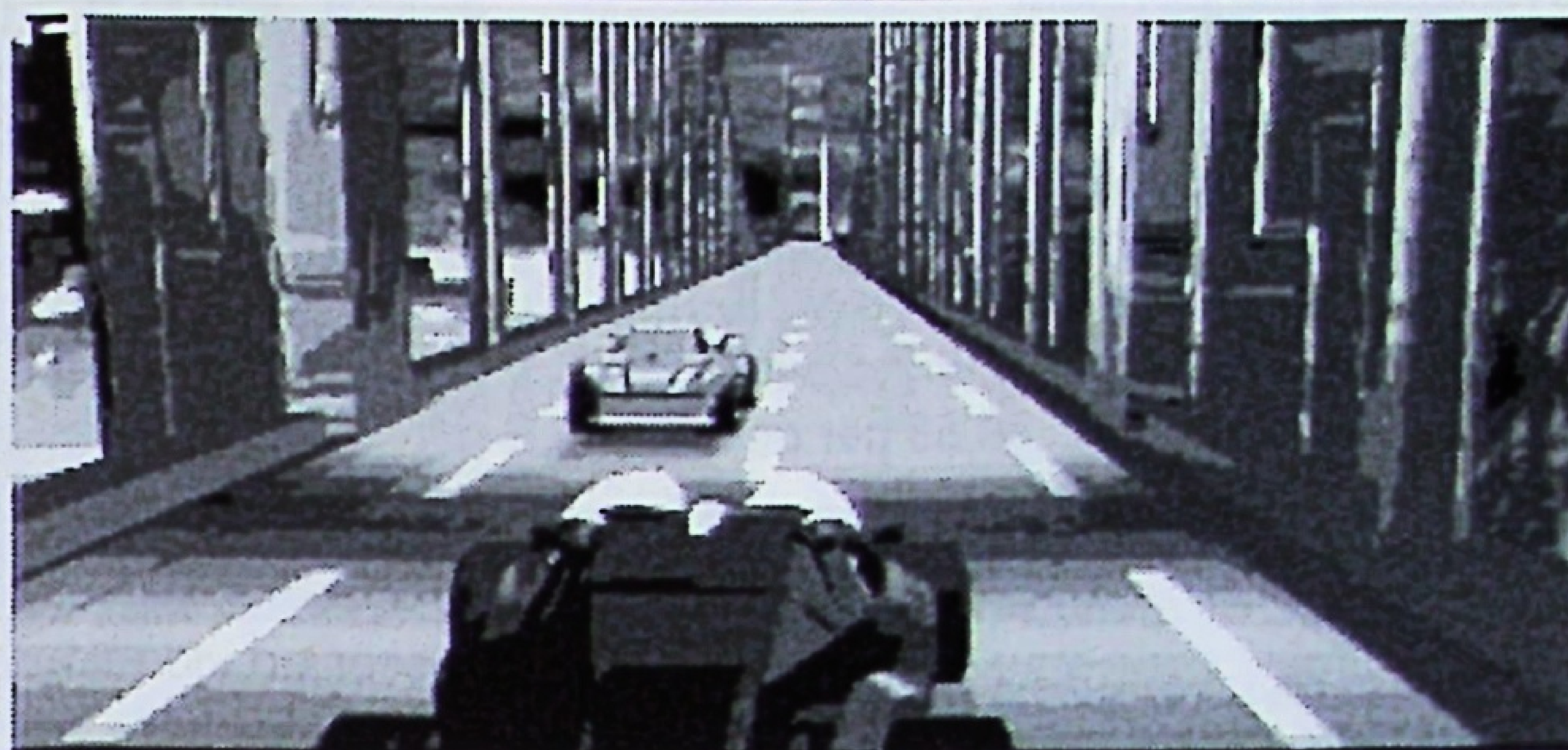


GIGANTISCH

Reusachtig is de software op deze CD als we het hebben over de ruim 500Mb. aan films, animaties, achtergronden en door een acteur ingesproken informatie over MEGARACE die we tegenkomen voor, tussen en na de spellen. Het scenario van dit spel lijkt zeer sterk op dat van de speelfilm The Running Man. Topkwaliteit wordt hier geleverd over de gehele linie. Niet alleen beeld en geluid zijn uitstekend, maar ook snelheid, scrolling en andere zaken laten zien, dat de programmeurs de kennis in huis hebben om software, direkt van de CD-ROM, soepel en fraai over het beeld te laten lopen. Zelfs met een single-speed CD-ROM drive en een 386DX/33 processor krijgen we nog heel acceptabele beelden op vol formaat, dus geen halve schermen of opgeblazen filmpjes, waarbij als enige nadeel aangemerkt kan worden dat op sommige configuraties het geluid wat echo's krijgt.
Nee, dat zit wel snor! MEGARACE is als schouwspel zowel fraai, boeiend, humoristisch (maffe presentator) als indrukwekkend.

FLUT?

Het spel zelf is een autoracespel zoals OUTRUN, SPEEDRACER of CRAZY CARS 3, dus geen simulator maar een bots-, race- en schietspel rond futuristische autootjes met een boordkanon. Ook hier fraaie beelden, goed geluid en sublieme scrolling maar.... verder helaas te weinig. Zo zie je altijd niet meer dan één andere wagen op de baan en zijn de racespellen tamelijk makkelijk. Ook is er weinig variatie: op de wisselende achtergronden na zijn alle racespellen vrijwel gelijk. Na elke gewonnen ronde wordt het spel uitgebreid met een nieuwe baan of een ander voertuig, maar in de praktijk



stelt dit niet veel voor; je merkt nauwelijks dat er iets is veranderd sinds een voorgaande ronde. De grootste misser vind ik het ontbreken van een mogelijkheid om met z'n tweetjes -al dan niet via een (nul)modem- tegen elkaar te rijden, want dan had ik nog iets van spanning kunnen opbouwen in een race tegen een gelijkwaardige (of sterkere) tegenstander. De zwakste schakel in deze software is de computerpartij: het duurt te lang voordat deze behoorlijke tegenstand biedt en de banen zijn kort, waardoor ze al snel bekend terrein zijn en winnen een makkie wordt.

KONKLUSIE

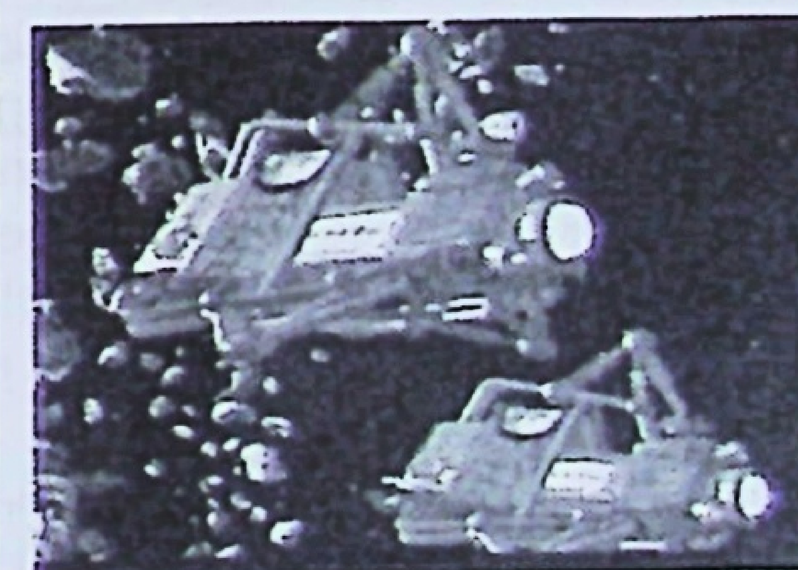
Ik heb echt genoten van dit spel, het commentaar, de films en de animaties maar... veel te kort. Na twee avondjes rondjes draaien begon het rijden in de botsautootjes te vervelen, ondanks fraaie en wisselende achtergronden, nieuwe wagens, de humor en de opties.

Dit spel is voor fanaten die, met het verstand op nul, eindeloos willen rondracen. Ook leuk is deze titel als tussendoortje, maar dan moet je aan de spelkwaliteit geen al te hoge eisen stellen en gewoon makkelijk en vlot willen winnen.
Jammer dat de topkwaliteit van het achtergrondgebeuren niet in het racespel is terug te vinden.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



Nogmaals: DOOM

Softwarehuis: id Software.
Min. 80386, min. 4Mb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, General Midi, Sound Canvas, Wave Blaster, Soundblaster, Ultrasound, Adlib.
Richtprijs: FL. 119,=



Op de harddisk is 12Mb. nodig. Om met meerdere personen te spelen is aansluiting op een netwerk nodig volgens het IPX protocol.
LET OP! Maak eerst kopieën van de diskettes voordat je gaat installeren. De originele disks kunnen na verloop van tijd foutmeldingen geven!

Commerciële versie.
Episode One: Knee Deep in the Dead.
Episode Two: The Shores of Hell.
Episode Three: Inferno.

De besproken shareware versie (deel 1, zie Software Gids nr. 24) verschilt nauwelijks van deel 1 van de commerciële versie.
Omdat dit deel reeds besproken is zal ik in het kort de verschillen weergeven m.b.t. deel 2 en 3.
In deel 2 en 3 ontmoet je zwaardere tegenstanders zoals vliegende brandende schedels en reusachtige zwevende Cacodemonen met een enorme bek waar bolbliksems uit komen. Als grootste tegenstander krijg je maken met een soort stier op twee poten die zeer moeilijk uit te schakelen is. Verder zijn de levels groter en zijn er soms transportzones. De moeilijkheid wordt goed opgebouwd. Het is raadzaam om veel te saven, want makkelijk is het spel niet. De geheime ruimtes zijn ook lastiger te vinden en de lokaties zien er anders uit, alhoewel het principe hetzelfde blijft.

De handleiding is keurig verzorgd en in kleur. Hierin worden alle toetsen, wapens, voorwerpen en monsters besproken.
Ben je in bezit van versie 1.1 en upgrade je naar 1.2, dan zul je merken dat er een moeilijkheidsgraad is bijgekomen n.l. 'nightmare'. Dit level is speciaal voor de echte fanaat. Ik heb het geprobeerd op dit level, maar kom niet verder dan missie 1 van opdracht 1. Dit is echt een nachtmerrie.
Verder had ik de indruk dat, na de upgrade, het geheel iets soepeler liep en dat het spel minder lang moest wachten tijdens het laden van nieuwe data.

De konklusie blijft hetzelfde als in nummer 24. Wat mij betreft mag dit spel wel uitgeroepen worden tot beste shoot'em-up game voor de MS-DOS PC.
Als je mij niet gelooft kan ik maar een ding zeggen: KOOP EN KIJK ZELF!

Erik Sonnega.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Prime, Freex en Hardcase. Stripverhalen op CD-ROM

Softwarehuis: CD-ROMIX!
Min. 80386, 2Mb., VGA, CD-ROM speler, SVGA sterk aanbevolen!
Een geluidskaart is noodzakelijk. Het programma ondersteunt de volgende types: Soundblaster, Soundblaster Pro, Soundblaster 16, Thunderboard, Pro Audio Spectrum 16, Pro Audio Spectrum plus, Sound Galaxy NXII, Maestro 16, SonicSound, Tandy 2500. Richtprijs: FL. 59,50 per deel.





Voor iedereen die analfabeet is (of gewoon lui), maar wel de Engelse taal beheerst, zijn er nu stripalbums op CD. Niet langer hoef je je in te spannen en te pogen om al die symbooltjes (ook wel 'letters' genoemd) te begrijpen, nee: CD in de computer, het ding opstarten en naar je monitor staren blijkt voldoende.
Het gaat in dit geval om computerversies van Amerikaanse stripverhalen, die zijn gedigitaliseerd en voorzien van een gesproken begeleiding plus soundtrack. Het geluid kan eventueel ook apart via een audio-cd-speler worden afgespeeld. De beelden worden -wanneer je computer daarvoor geschikt is- weergegeven in SVGA (640*480 in 256 kleuren). Volgens de makers kan weergave in de hoogste resolutie problemen opleveren, wanneer je niet over een double-speed-CD-ROM beschikt, maar met mijn single-speed-CD-ROM ondervond ik in de hoogste resolutie geen problemen. Hierin spelen echter ook andere factoren mee, zoals snelheid van je processor en videokaart, dus de kans bestaat dat het op jouw systeem niet werkt! Deze laatste opmerking om teleurstellingen te voorkomen. Bezitters van een VESA-kaart zullen misschien een programma als Univesa (raadpleeg uw bbs) moeten laden om storing te voorkomen. Wanneer de technische kant van de zaak eenmaal in orde is, blijkt dat er vakwerk is geleverd.

De beelden zijn perfect, het geluid is goed en het verhaal best leuk, hoewel wel van Amerikaans niveau: driehonderd meter beneden NAP. Verwacht bij de beelden overigens geen animaties, deze komen vrijwel niet voor in het programma. Bedenk verder dat het gaat om een stripverhaal en niet om een spel. Het enige wat je met het programma kunt doen, is ernaar kijken; meer niet! Van een interactief programma, waarbij je zelf de loop van het verhaal kunt bepalen, is absoluut geen sprake. Nadeel vind ik dat je vrij snel uitgekeken bent op het programma. De verhalen duren stuk voor stuk ongeveer 15 minuten, waarna je eventueel nog een korte blik 'achter de schermen' kunt werpen in de vorm van wat interviews met de makers, maar daarna is het definitief finito. Daar komt bij dat het gaat om niet-afgeronde verhalen. Volgens geheel Amerikaans-commerciële stijl (ook wel bekend van de meeste soap-opera's) eindigen de verhalen op het één of andere dramatische moment, gevolgd door de vreugdevolle mededeling dat binnenkort



deel 2 verschijnt, waarin de smachtende kijker eindelijk uitsluitsel krijgt over de afloop.
Mede daarom vind ik de prijs aan de hoge kant. Voor 20 à 30 gulden lijkt een stripverhaal op CD mij een bijzonder aangename ervaring, maar zestig piek betalen voor de luxe van een voorlezende computer gaat me toch wat ver. Temeer omdat voor dat bedrag het originele album niet eens wordt meegeleverd en ook een handleiding ontbreekt! Wel zijn de producenten zo goed geweest om een registratiekaartje in te sluiten. Het moge duidelijk zijn dat het cijfer voor de prijs daarom als enige laag uitvalt.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	n.v.t.
DOCUMENTATIE:	n.v.t.
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

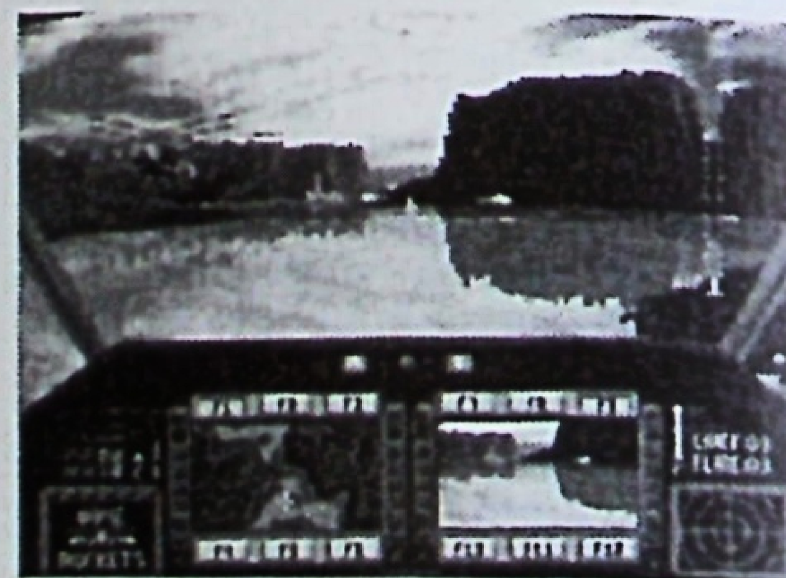


Comanche Maximum Overkill CD-ROM

Softwarehuis: Novalogic.
Min. 80386SX, 4Mb., CD-ROM drive, DOS 3.3+, VGA.
Keyboard, joystick, joystick met throttle, voetpedalen, Thrustmaster Flight Control System, Thrustmaster Weapons Control System, CH Flightstick Pro.
Muziek: Roland, Adlib, Soundblaster.
Effecten: Soundblaster.
Richtprijs FL. 109,=

80486/33 Mhz. sterk aanbevolen! Een memorymanager als QEMM of EMM386 mag niet worden gebruikt.

Comanche Maximum Overkill is een oude bekende, die in 1992 het levenslicht zag. Toen kreeg het programma zeer verdeelde kritieken; met name de Engelse pers bleek niet zo enthousiast te zijn over het feit, dat deze 'helisimulator' wel erg veel op een luxe-arcadespel leek.
Een noviteit was destijds het gebruik van het zogenaamde Voxel-systeem, dat een grafisch bijzonder mooie weergave garandeert, maar wel navenant hoge eisen stelt aan de hardware. Pas op een 486'er begint de sim een beetje op toeren te komen en kun je als speler ten volle van Comanche genieten.
Nu is dan de CD van dit spel verschenen. Voor een prijs, die lager ligt dan die voor het originele spel, krijg je het oorspronkelijke Comanche-programma, plus alle missiedisks, een opwaardering van het hoofdprogramma én 10 bonusmissies als extraatje. Het totaal aantal missies komt hiermee op 100.
Met wat aanpassingen aan het programma hebben de makers tegemoet willen komen aan de kritiek op de simulatie. Door flink wat toegevoegde opties kan de speler zich het leven naar keuze meer of minder zuur maken. Verwacht hiervan echter geen wonderen, want het motto van het spel blijft 'knallen' en niet 'aerodynamisch verantwoord vliegen'.
Ook de Voxel-techniek is verbeterd. In sommige missies zijn wateroppervlakken niet langer statisch, maar reflecterend, zodat je jezelf plus de omgeving erin ziet weerspiegeld. Wat toegevoegde weersomstandigheden maken de



nieuwe Comanche compleet. Leuk leesvoer biedt tenslotte de uitstekende handleiding.
Al met al krijg je dus veel meer voor een veel lager bedrag. Voor CD-ROM-bezitters is de keus dus wel heel erg gemakkelijk.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10

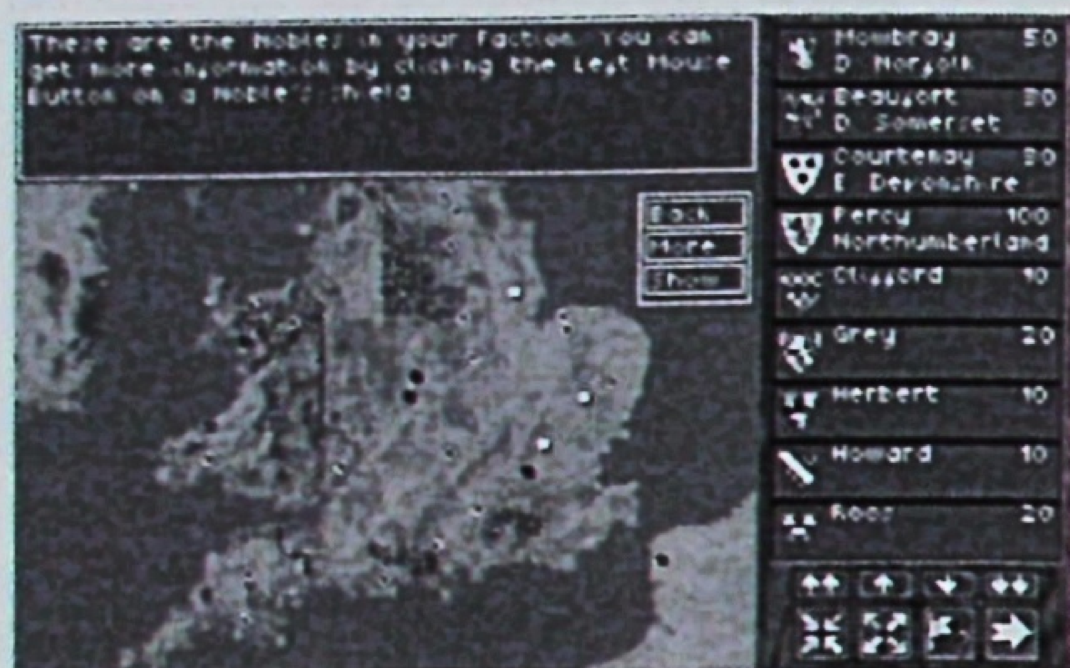
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Kingmaker

KINGMAKER, The Quest for the Crown.

Softwarehuis: TM Games.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.

Op de harddisk neemt het programma 5Mb. in beslag. De Amiga en Atari versies kunnen ook op harddisk geïnstalleerd worden.



Niemand minder dan William Shakespeare spreekt je toe bij de introductie van Kingmaker, omdat dit historische spel losjes is gebaseerd op het drama Henry VI van deze beroemde Engelse toneelschrijver. Shakespeare -ingesproken door een klassieke Britse acteur- is verder gedurende het hele spel te horen, mits je een geluidskaart hebt die gedigitaliseerde spraak aankan.

Shakespeare vertelt over zes machtige edelen die rond het jaar 1453 de troon van Henry VI omringen. Er ontstaat een conflict tussen de rivalen, met name tussen de hertog van York en de hertog van Somerset. York pakt een witte roos en geeft aan dat iedereen die hem wil volgen dat ook moet doen. Somerset pakt een rode roos en verzamelt zijn volgelingen. De Rozenoorlog, de eerste Engelse burgeroorlog is begonnen. En dat terwijl het land nog nauwelijks is hersteld van de 100-jarige oorlog met Frankrijk. Shakespeare heeft de gebeurtenissen nogal geromantiseerd. Het symbool van de roos werd eigenlijk niet gebruikt in de strijd, waarbij relatief weinig mensen waren betrokken. Het ging bij de veldslagen vaak maar om een paar honderd man. De regelmatig uitbrekende pestepidemieën eisten heel wat meer slachtoffers.
De titel Kingmaker slaat feitelijk op Richard Neville, de agressieve graaf van Warwick. De speler neemt min of meer de rol op zich van Neville, maar feitelijk commandeer je een groepje edelen dat zich onder jouw banier heeft geschaard. Neville, de 'mannetjesmaker', is symbolisch voor de ware macht achter de troon, in een tijd waarin zwakke koningen vaak naar de pijpen van de hen omringende edelen moesten dansen.
Het doel van het spel is het ontvoeren van een wettelijke troonopvolger, alle concurrenten uitschakelen en je beschermeling vervolgens in een stad met een kathedraal door de bisschop tot koning laten kronen.

Wie je favoriet wordt maakt je pas in de loop van het spel uit. De troonopvolgers, waaronder Henry VI uit het huis Lancaster en bijvoorbeeld Richard van York, zijn pionnen die naar believen kunnen worden opgeofferd. De beul heeft er zijn handen vol aan.



BORDSPEL

Kingmaker is van origine een bordspel, dat al een jaar of twintig bestaat. In de doos bevindt zich ook een folder van het bordspel, voor degenen die het spel met een groep vrienden (en dan maar hopen dat het je vrienden blijven na een avond vol kartonnen verraad, achterklap, moord en doodslag) willen spelen. De computerversie is éénpersoons, hetgeen verrassend is aangezien het spel zich met zijn beurten goed leent voor deelname van meerdere personen. Er kunnen wel één of meerdere computertegenstanders worden gekozen, hetgeen het spel steeds moeilijker maakt. Met vijf tegenstanders worden de wachttijden wel erg lang.
Qua spelsysteem heeft Kingmaker wel iets in zich van Warlords (I en II) en er zijn ook raakvlakken met Defender of the Crown, een ouder spel waarbij het ook om de verovering van het Britse koninkrijk ging.
Veel van de edelen in het spel hebben aanvankelijk nauwelijks iets in de melk te brokkelen, maar je kunt ze aan het begin van het spel letterlijk opbouwen. Neem bijvoorbeeld de onnozele Herbert, met zijn knullige kasteeltje en zijn minilegertje van tien man. Geef hem een graafschap (40 man erbij), een belangrijke post, zoals admiraal of hoofd politie (100 man erbij) en nog een legertje huurlingen en ziedaar: graaf Herbert gaat binnen de kortste keren als een genadeloze veldheer te keer. Combineer een paar van die omhooggevallen opportunisten en je kunt de meest grimmige vestingen aan. Maar er zijn ook nadelen. Een commissaris bijvoorbeeld heeft ook andere verantwoordelijkheden en zo kan het gebeuren, dat Herbert ineens verdwijnt om onlusten in Wales te onderdrukken en dat het leger dat je net zo mooi bij elkaar had gesprokkeld om een tegenstander de genadeslag te geven ineens gehalveerd is.



PEST

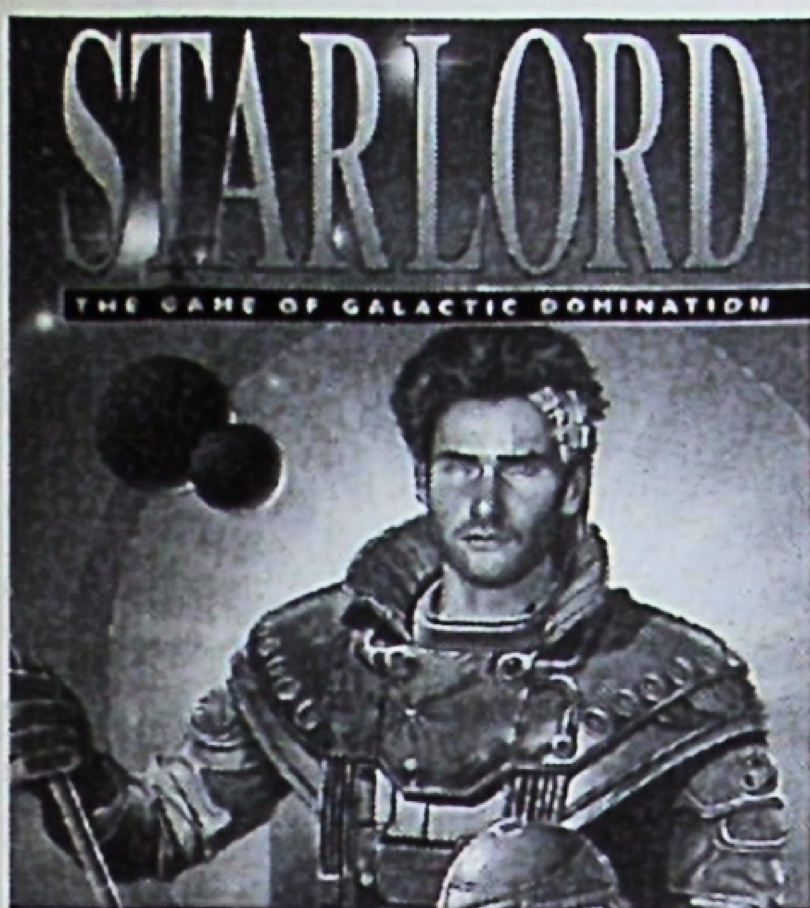
Grafisch is Kingmaker niet heel bijzonder, maar het ziet er allemaal netjes verzorgd uit. Het speelt zich af op een overzichtskaart van Engeland, waarvan een gedeelte vergroot in beeld wordt gebracht om orders te geven. Er zijn veel manieren om uit te zoeken waar alles en iedereen zit, hetgeen van groot belang is omdat je het overzicht anders makkelijk zou kunnen kwijtraken. De edelen en hun mannen wandelen als schildjes tussen de bossen en kastelen en er zijn ook boten, die troepenverplaatsingen kunnen vergemakkelijken. Het aanklikken van de juiste pictogrammen wordt al snel een tweede natuur. Leuk zijn de animaties, waarbij er één is die je al te vaak te zien krijgt: dat is dan een tekenfilmpje van een man, die in een stad witte kruizen op deuren kalkt om aan te geven dat er weer een pestepidemie is uitgebroken. "Breng de lijken naar buiten", pleegt deze engel des doods regelmatig te roepen.
Het winnen van een veldslag is simpel. Zorg dat je wat meer troepen hebt dan de vijand en je wint gegarandeerd. Het is mogelijk om het allemaal gedetailleerd op een isometrisch slagveld uit te vechten, maar het wordt dan toch vaak een onoverzichtelijke mêlée van soldaatjes, zoals we dat al van Centurion of Realms kennen. Je vraagt je dan al snel af of je een positieve invloed op dat gefriemel kunt uitoefenen. Maar wellicht zijn er doorgewinterde positiespelfanaten, die er met een tangbeweging hier of een wigformatie daar toch nog iets moois van kunnen maken. Belegeringen zijn simpel: met 200 man kun je achteloos een kasteel dat verdedigd wordt door 200 man in puin leggen. Het kan je overigens wel een veelbelovende legeraanvoerder kosten. Overwonnen tegenstanders kun je liquideren, maar hun opvolgers staan al snel klaar. Het levert dus meer op om een losgeld te vragen, vaak in de vorm van een rang met bijbehorende troepen.
De gebruiksaanwijzing is prima: duidelijke instructies en een complete geschiedschrijving. In het boekje staan ook de kastelen en cathedralen, waarvan de namen bij wijze van kopieerbeveiliging moeten worden ingetikt. Daar vraagt het programma overigens wel erg vaak om.

Samenvattend kun je Kingmaker een goed stuk gecomputeriseerde geschiedenis noemen, met wat kleine onvolkomenheden, zoals de lange wachttijden als je voor de uitdaging van meerdere computertegenstanders kiest. Het blijft overigens allemaal een kwestie van 'To be or not to be', derhalve 'At arms, cry havoc, let slip the dogs of war', om met Shakespeare te spreken, want met een goed gesprek valt er in donkere middeleeuwen niets op te lossen.

Frank Buurman.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



STARLORD

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk.
Joystick, muis, keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Adlib, Roland, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 129,=

In dit strategische spel ben jij een Starlord. Je uiteindelijke doel is de controle over de gehele Galaxy, zodat je familie hierover mag regeren. Helaas kleeft er een klein nadeel aan je streven, want er zijn nog ongeveer duizend andere Starlords, die er net zo over denken.

TRAINING

Een eerste vereiste voor dit spel is het besturen van je Starfighter(s). Dit kun je in een trainingsonderdeel met allerlei tegenstanders beoefenen. Het is niet onverstandig om in deze kennismakingsronde over te schakelen naar Manual vliegwerk. Heb je de 'auto' gekozen, dan beleef je alleen maar wild schietwerk en een ronddraaien van je haircross over je gehele Starfighter. Dit is een bijzonder onrealistisch spektakel. Je kunt de 'auto' wel goed gebruiken om objecten te benaderen en dan over te stappen naar 'manual' om ze zo uit elkaar te laten spatten. De kans dat je toevallig een maatje naar de zevende galaxy stuurt komt dan wat minder voor.

TUTORIAL

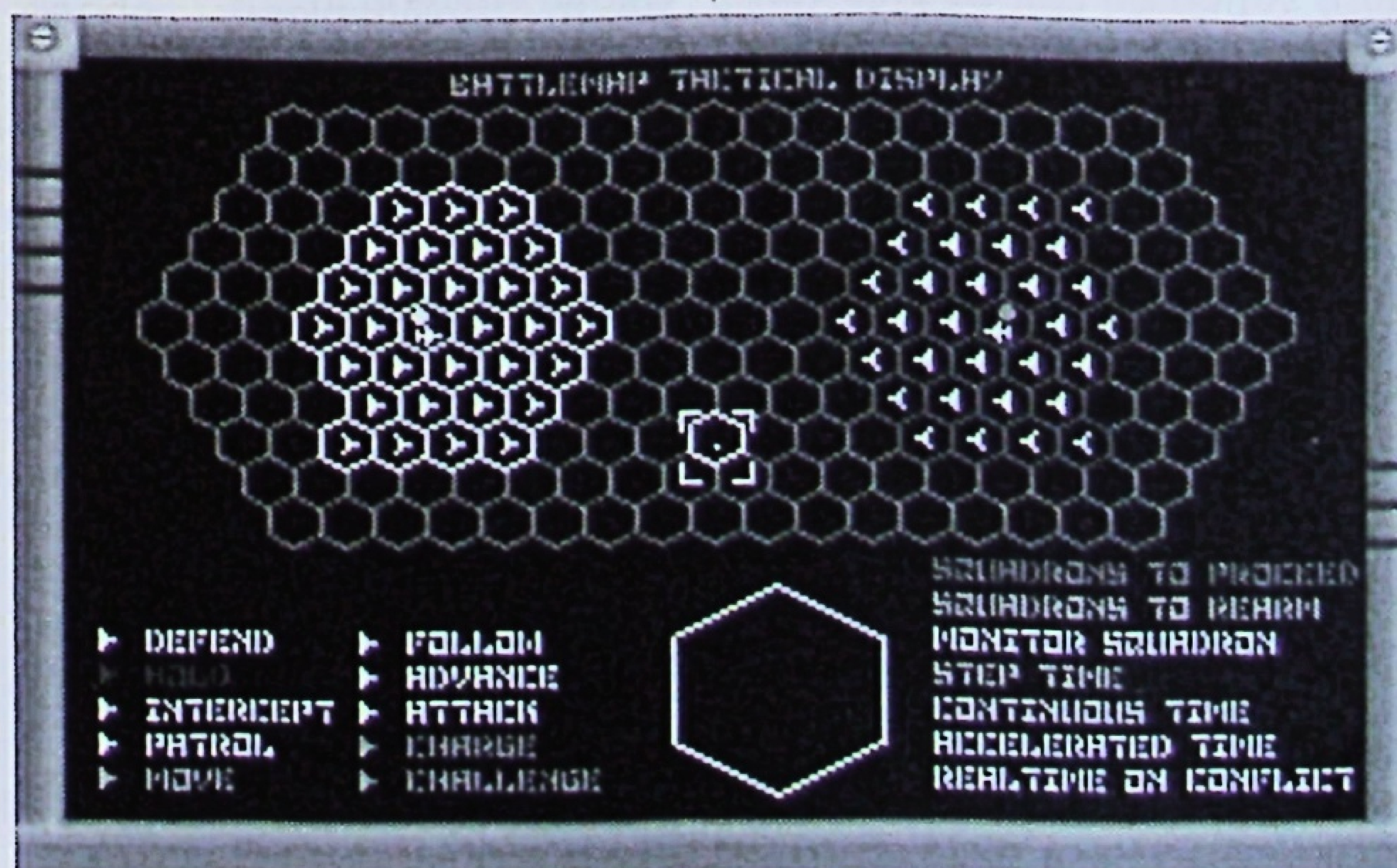
Het echte werk ligt hem dus niet alleen in een rondje schutterswerk. Er moet wel degelijk nagedacht worden over het wel en wee van je familie dynastie. Gelukkig heeft men in de duidelijke handleiding een stap voor stap situatie opgenomen, want anders komen jij en ik werkelijk geen meter verder. Je doorkruist zoveel schermen dat je het overzicht bijna verliest, maar dankzij deze tutorial weet je exact wat er te gebeuren staat. Als je het een paar keer hebt geprobeerd wordt het zelfs makkelijk.



STRATEGIE en SPEL

Je begint dit spel op de brug van je "Capital Ship" van waaruit je recht op je eigen planeet kijkt. Deze planeet wordt de "Base Star" genoemd. Het eerste dat gebeuren moet is wat geld overboeken van je Base Star naar het grote sterrenschip, waarop je je bevindt. Vervolgens kopen we wat brandstof om een sprong te realiseren tussen een stel planeten. Al onze handelingen worden ondersteund met menu's. Na aankoop van wat peut komen we in de "Chart Room" (het navigatiecentrum) van je schip. In dit centrum verschijnt een tweedelig scherm, waarop we links een soort target lock maken. Als we een lock gemaakt hebben, verschijnen er groene en rode lijnen. De groene symboliseren routes tussen planeten die we kunnen bezoeken via een Jump met het ruimteschip. De rode lijnen kunnen we pas gebruiken als we meer peut in ons bezit hebben. We maken via een groene lijn een soort waypoint aan en keren terug naar de brug om de jump uit te voeren. Na de jump zijn we op onze aangewezen lokatie aangekomen en begroeten de daar aanwezige Starlord via het Communicatiescherm. Vanaf dit punt bepaal je tijdens het gesprek of er op een vredelievende manier geld gebeurd kan worden of alleen maar door het aanspreken van je lasers. Natuurlijk kletsen we via het scherm zo negatief, dat er een oorlog van moet komen. Nu komen we dus in het "Order of Battle" screen terecht, waarbij ons een overzicht wordt gegeven over de sterkte van jezelf en die van de tegenstander. Nadat we triest ontdekt hebben dat we een sterke tegenstander zeer kwaad hebben gemaakt, gaan we over naar het "Battle Data" screen. Op dit scherm vinden we wat uitvoerige info over de capaciteiten van onze tegenstander. Tevens bepalen we hier de strijd en geven "Full Battle" aan. Na dit scherm krijgen we, hoe kan het ook anders, weer een scherm wat men het "Commit Forces" noemt. Alle schermen worden met VGA plaatjes ondersteund, zodat het niet saaie wordt.

Oké, we willen na die vele schermen nu eindelijk eens wat actie beleven. Eerst geven we in het Commit Forces scherm even aan hoeveel Starfighters en Mercenaries mee mogen vechten. En dan... jawel, weer een scherm, maar wel een heel belangrijk. Men noemt dit het "Arming Screen", waarbij we de keuze kunnen maken met welke soorten wapens we willen vechten. Klaar voor het echte werk komen we in de bijenkorf terecht. Officieel heet dit "Battlemap screen", maar aangezien je map bijna alleen maar bestaat uit honingraatjes leek me de andere naam toepasselijker. In dit scherm staan wij en de tegenstander duidelijk afgetekend tegen de achtergrond. Via de muis geven we een attack aan en een tijdversnelling, zodat je Starfighter richting vijand zoeft. Zodra er contact gemaakt is met de vijand, bevinden we ons in de cockpit van de battlefighter. We staan op 'autopilot' en scheuren op een vijand af. De beste besturing is nu de joystick. Opvallend is dat het er nogal hektisch aan toe gaat en dat er bijna continu geknald wordt. De vijandelijke jagers scheuren je vizier voorbij, zodat een treffer nauwelijks mogelijk is; dit valt bar tegen. Gelukkig kun je snel overschakelen naar autopilot. Is het je gelukt een gevecht te winnen, dan mag je je gelukkig prijzen met extra geld en materiaal van de verliezers. Vanaf nu kun je dus een familielid vestigen op de veroverde Base Star. Zo probeer je langzaam aan de gehele galaxy te veroveren, met je familieleden als Koningen op de veroverde bases. Maar onderschat je tegenstanders niet.
Het heeft allemaal wat weg van Elite, maar in Starlord zit wel even iets meer.



BEELD en GELUID

Tijdens het rondvliegen en de gevechten hoor je een onrealistisch stuk schietwerk, dat het spel niet echt ten goede komt. Nu weet ik niet hoe echte lasers klinken, maar ik heb dit stukken betere gehoord. Ook vreemd is dat men ons vertelt dat we de SB geluidskaart kunnen kiezen, terwijl tijdens de installatie van de diverse HD's helemaal geen SoundBlaster gekozen kan worden. Het blijft dus bij de Adlib kwaliteit, zoals bij veel titels van dit softwarehuis.
De beelden van de diverse schermen zijn goed, terwijl de graphics van het gevecht soms wat onoverzichtelijk zijn. Explosies zijn bij lange na niet zo mooi als b.v. bij Rebel Assault. De cockpit is goed uitgevoerd, maar heeft bijna niets om te activeren.

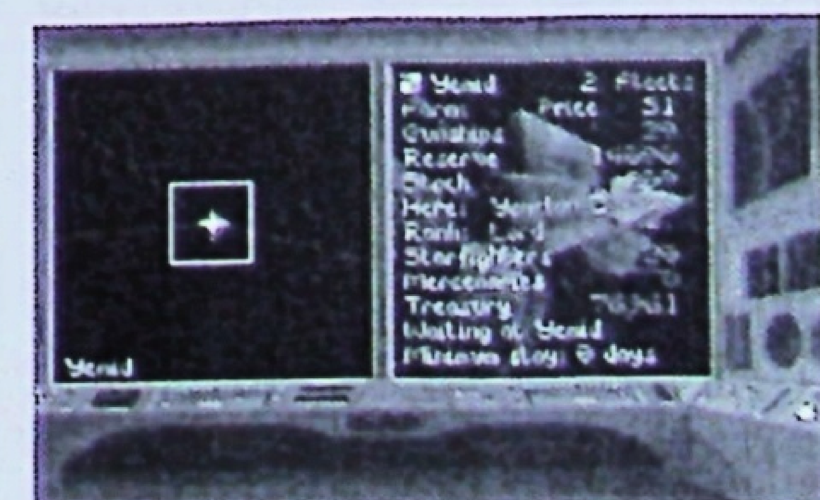
KONKLUSIE

Na het doorworstelen van de vele schermen mogen we stellen dat Starlord tijdens de akties behoorlijk snel is. Tijdens het conflict in de ruimte kunnen we vanuit diverse soorten invalshoeken kijken, maar het wordt dan wel wat onoverzichtelijker. Het beste is vanuit je cockpit te werken, om zo de fighters te vernietigen. Het geluid is niet echt sterk te noemen. De handleiding beschikt over een goede tutorial. Verder wordt elk onderdeel van het spel in het vervolg van de handleiding nog even voor je uitgespit.
Ik wens je sterkte toe als toekomstig Emperor.

Henk Riemersma.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

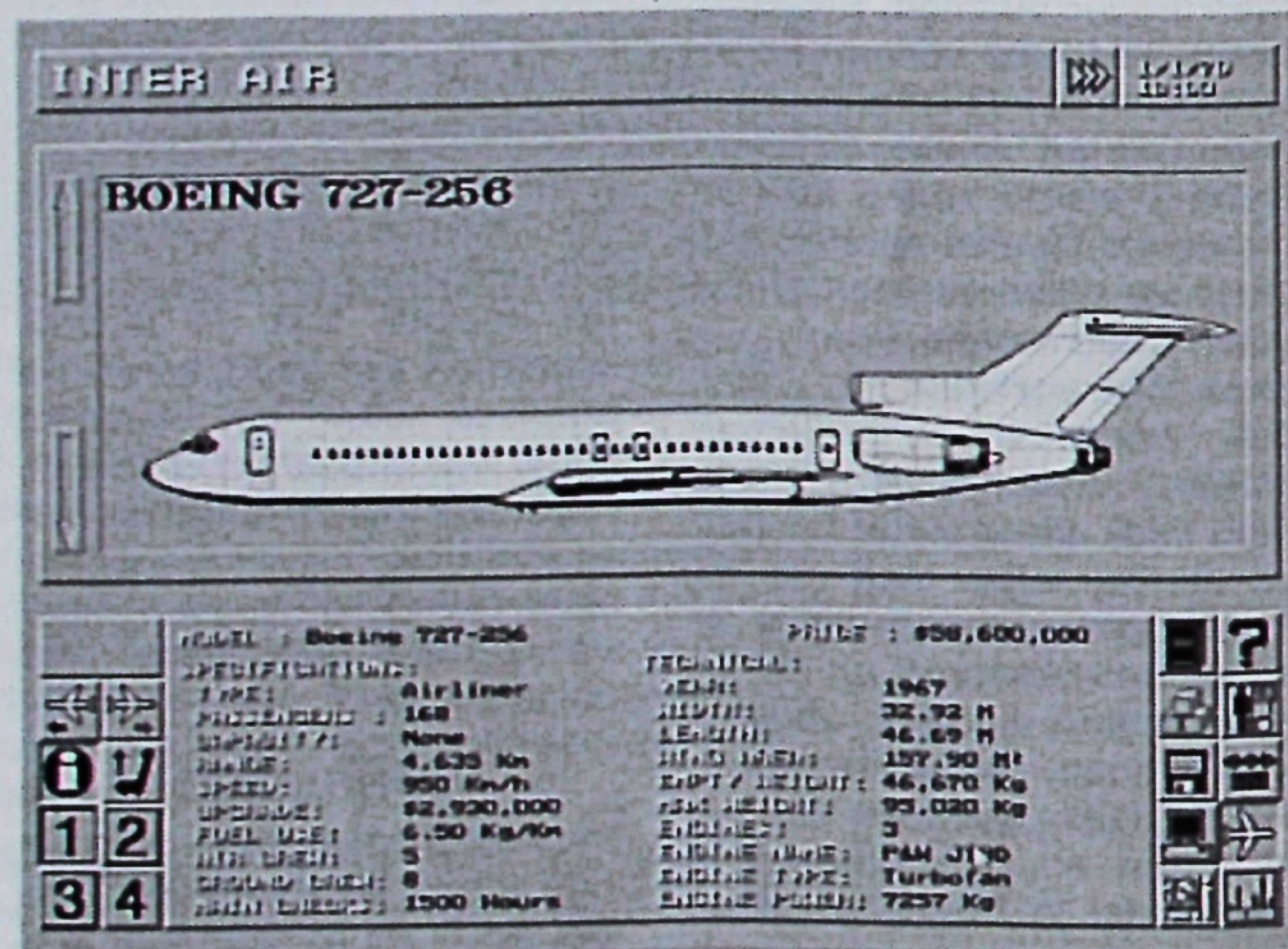
Beschikbaar gesteld door D+S Software.





AIRLINES

Softwarehuis: Interactivision.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 5.0 of hoger, EGA, VGA, hard-disk, muis etc.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib.
Richtprijs: FL. 129,50



Airlines is een vliegtuigmaatschappij-simulator. Het is de bedoeling dat je vliegtuigen koopt en deze laat vliegen tussen bepaalde steden, zodat je geld verdient. Als je tegen de computer speelt of tegen andere spelers, dan wint de speler/maatschappij, die als laatste overblijft of na een bepaald aantal jaren (10, 20 of 30) het meeste heeft verdiend en de beste naam heeft bij de klanten.

Als je begint heb je 50 miljoen dollar tot je beschikking en een schuld bij de bank van 100 miljoen dollar. Die schuld moet je terugbetalen. In het begin kan dat met gelijke bedragen per maand. Als je heel rijk bent geworden kun je in één keer aflossen. Verder heb je aandelen die je kunt verkopen. Je kunt natuurlijk maar 49% van de aandelen verkopen omdat je er anders niet meer genoeg hebt om de baas te blijven van de maatschappij. In het begin van het spel is de aandelenkoers 80%. Als je maatschappij het goed doet kan deze koers stijgen. Wanneer die boven de 100% stijgt kun je de aandelen het best verkopen. Ze worden dan geleidelijk weer automatisch teruggekocht. Je kunt ook nog extra geld van de bank lenen als je genoeg hebt afbetaald. Zoals je ziet is een groot deel van het spel financieel georiënteerd. Jij bent de baas van het bedrijf, dus jij bepaalt ook de hoogte van de lonen. Als deze te laag zijn, bijvoorbeeld in verhouding tot andere maatschappijen (hun informatie kun je opvragen), kan het voorkomen dat je personeel gaat staken. Er kunnen ook nog andere vervelende dingen gebeuren zoals een kaping, een neergestort vliegtuig of de stijging van de olieprijs. Dit heeft allemaal invloed op het vertrouwen dat de klanten in je maatschappij hebben en de winst die je maakt.

In het begin van het spel moet je eerst zorgen dat je een vliegtuig krijgt. De uitrusting van het vliegtuig kun je verbeteren. Hoe beter (luxer) de uitrusting, des te meer geld je kunt vragen voor een ticket. Het vliegveld waarop je landt heeft ook te maken met de prijs, die je voor een ticket kunt vragen. Sommige vliegvelden zijn namelijk duurder om op te landen dan andere. Je moet nu het vliegtuig op een route (tussen 2 of 3 steden) zetten en zelf de prijs van een ticket bepalen. Je kunt kijken met welke prijs je het meest verdient, dit is even proberen.

Je kunt ook vrachtladingen vliegen en charter-vluchten doen. Hiervoor moet je een contract tekenen. Om een contract binnen te halen moet je er een bod op doen. De maatschappij met het laagste bod krijgt het contract. Je moet dus even uitkijken of je geen verlies lijdt. Verder moet je rekening houden met het aantal passagiers en de afstand of de laadcapaciteit die je vliegtuig heeft, want anders kun je het contract niet nakomen en krijg je een boete. Je moet ook nog zorgen dat je vliegtuig na een bepaald aantal kilometers een keer nagekeken wordt. Doe je dat niet, dan heb je meer kans op een ongeluk.

Zoals je hierboven kunt lezen is het spel erg uitgebreid, maar dat betekent niet dat het een goed en leuk spel is. Integendeel, het spel kon mij nog geen half uur boeien. Dit kwam vooral doordat er geen schot in de zaak kwam. Je maakt gewoon geen winst. Nadat ik een vliegtuig had gekocht, een 'winstgevende' lijn had en volgens de grafieken een vette winst maakte, bleef mijn banksaldo te laag om mijn maatschappij uit te breiden met een ander vliegtuig. Geld lenen kon ook al niet meer volgens de bank. Je moet dus de hele tijd gaan zitten kijken naar een wereldkaart en een klokje waarop de tijd voort tikt. Je kunt dan wel snel vooruit spoelen. Toen ik al veel had gevlogen en een charter contract rond had dat over een maand zou beginnen, wou ik mijn vliegtuig even checken. Ik had geen zin om hierop te wachten. Dus maar even vooruit spoelen en dan het vliegtuig op de juiste route plaatsen dacht ik. Helaas, wat doet dit stomme programma..., het spoelt door tot het einde van de check en geeft bericht dat het vliegtuig klaar is om te vliegen en..... spoelt verder tot aan de volgende maand. Weg contract, een flinke boete en vervolgens bankroet! "Bekijk het maar" dacht ik en heb mijn computer afgezet. Dit zijn niet



de spellen waar ik van hou. Er gebeurt te weinig. In Sim City en Civilization kun je bezig blijven met allerlei zaken. Dat soort spellen blijft mij boeien, uren soms dagen achter elkaar, maar dit spel boeit me net zo erg als de binnenkant van een lege doos.

Oh ja, de prijs: FL. 129,=! Dit spel zou voor FL. 29,= in de low budget moeten. Zeker als je nagaat dat er helemaal geen geluid is en de plaatjes niet meer dan matig zijn (EGA hi-res 16 kleuren). Ze zijn niet lelijk, maar alles behalve indrukwekkend. Dit kan iedereen tegenwoordig maken. De besturing van het programma gaat wel fijn door middel van muis en keyboard. Als je met meerdere personen speelt heb je echter geen beurten, maar kun je iets doen wanneer je wilt. Alleen wordt het dan wel vechten om de muis. Stel je voor dat je met vier personen speelt en je alle vier dezelfde muis moet gebruiken. Nee, dit is duidelijk geen spel waar ik 's nachts van wakker lig om een strategie te bedenken.

Martijn van Gessel.

BEELD:	6
GELUID:	0
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GATEWAY 2 HOMEWORLD

Softwarehuis: Legend.
Min. 80286, min. 640Kb., VGA, VESA compatible SVGA, hard-disk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,=

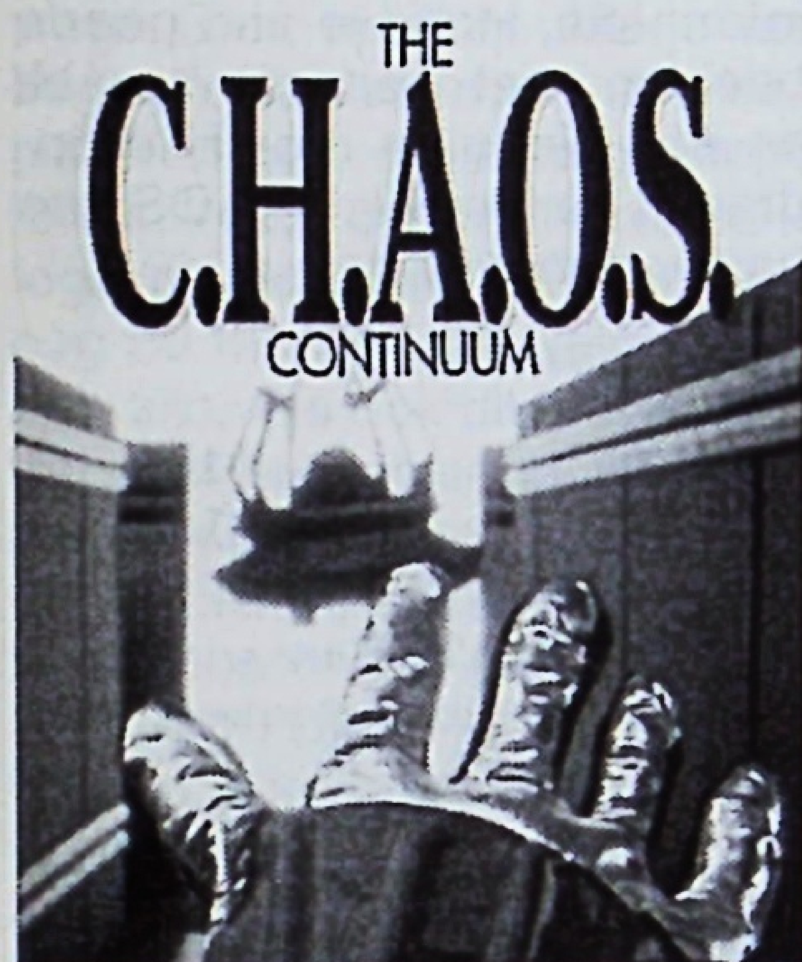
Homeworld is uitgebreid gerecenseerd in Software Gids nr. 22 en in dit blad staat de volledige oplossing, dus wie wil kan nu de CD-ROM versie in één keer uitspelen. De CD is net zo duur als de disketteversie, maar bevat meer animaties, zodat het programma nu ruim 27Mb. groot is geworden. Bij het pakket krijg je gratis een hintboek.

Bij de beoordeling in Software Gids nr. 22 kun je een puntje meer geven bij het beeld, want de extra animaties maken het spel iets aantrekkelijker.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



THE C.H.A.O.S. Continuum
Softwarehuis: Creative Multimedia.
Min. 80486SX/25, min. 8Mb., Windows 3.1 of hoger, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Muis, keyboard.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaart.
Richtprijs: n.b.
Ook uitgebracht voor Macintosh.



Helaas loopt CHAOS voor geen meter op een 486DX/33 met gewone SVGA kaart en singlespeed CD-ROM drive. Zou het dan met bovengenoemde minimum configuratie WEL goed lopen? Onmogelijk.... of je moet zeer veel geduld hebben en een heel trage duim want vastlopen of anderszins fout gaan doet het programma met de minimum-eisen niet, maar wat het doet is heeeeel traaag!
We moeten ons dus houden aan de aanbevolen configuratie en die ziet er heel anders uit: 80486/33 of sneller, Localbus en/of accelerator videokaart en een double speed CD-ROM speler.
Verder heb je nog plastic-folie en een viltstift nodig om in het spel verder te komen. Plastic boterhamzakjes mogen ook, zolang ze maar niet gebruikt zijn. Let wel: dit is geen geintje.

STORY

Knappe koppen hebben het voor elkaar gekregen een super computer te bouwen in het jaar 2577 op de Titan Colony. Maar helaas gaat er weer eens wat fout. De bewoners zijn n.l. ingeplant met een Bio-Chip om door CHAOS gevoed te worden met leerzame zaken. Maar wat deed CHAOS? Hij begon deze mensen te programmeren naar eigen inzicht. De ontwerpers van CHAOS moesten zo snel mogelijk vertrekken, zodat zij niet in de greep van deze super computer kwamen. Voor ons is dit natuurlijk weer een geluk, want nu word jij erop uitgestuurd met een "Time Probe" om weer orde op zaken te zetten. Je stuurt jezelf, zittende in deze Probe, door de kolonie en daarna mag je je bewegen door het labyrint van het CHAOS ruimteschip. Begeef je in het prachtige gangenstelsel met de Drones, die via tunnels op je zitten te wachten. Einddoel van het spel is: VERNIETIGING VAN CHAOS !!!

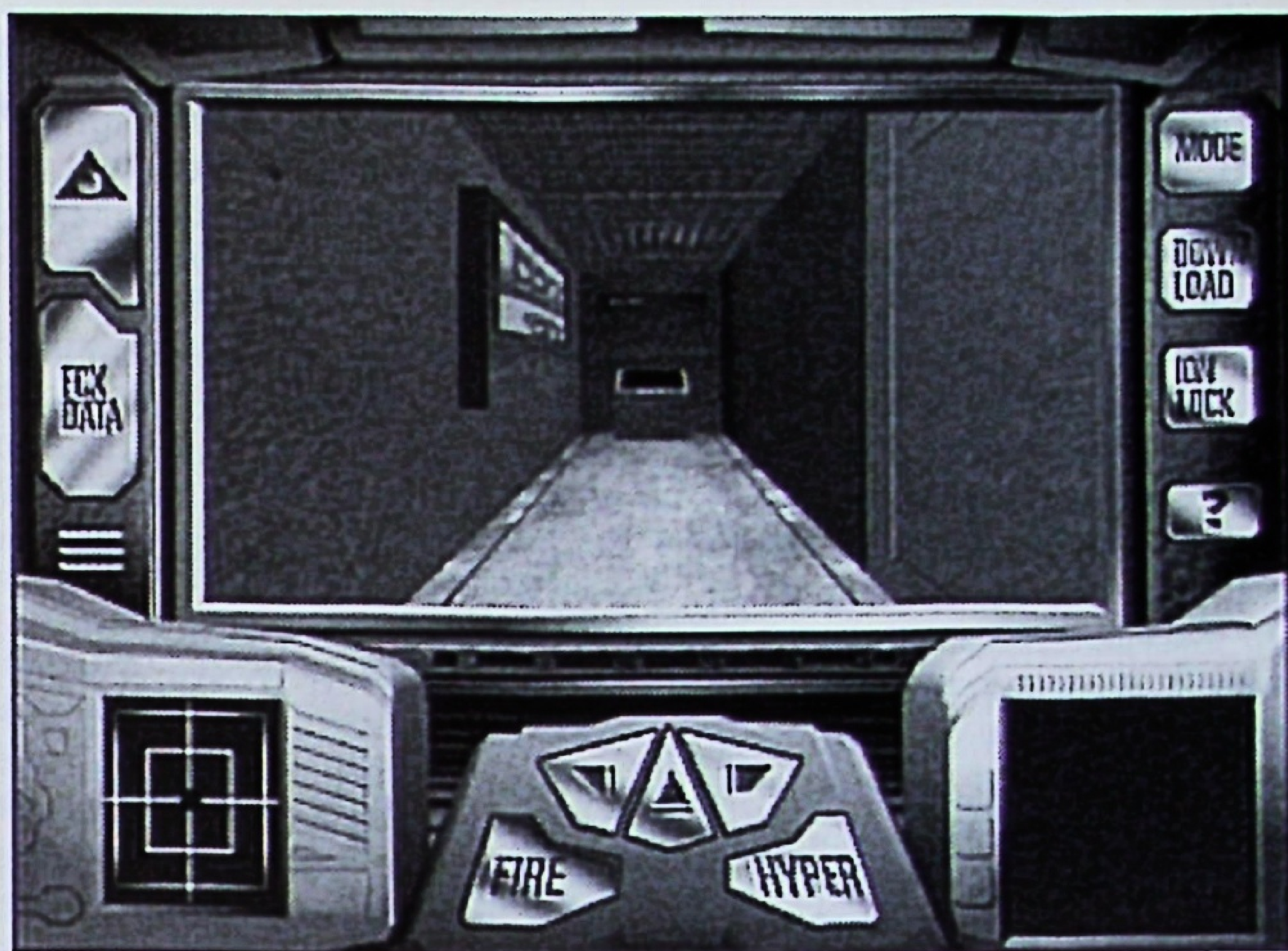
NIEUW

CHAOS Continuum is een interactief spel waarbij tunnels veel voorkomen. Tevens kunnen we genieten van speciale effecten en veel animatie. Er wordt gebruik gemaakt van Silicon Graphics, die men in de filmindustrie ook gebruikt bij speciale effecten. Wat de muziek aangaat mogen we genieten van echt STEREO geluid, dat perfect wordt weergegeven. Tevens heeft men een trick gevonden om 24-bit beelden op 8-bit resolutie weer te geven. Vandaar dat de beeldkwaliteit bijzonder hoog mag scoren.

C.H.A.O.S G.A.M.E.

De naam CHAOS staat voor: Cybernetic Holistic Autonomous Orbiting Server. Ja, ja, een mond vol, vooral als je je af gaat vragen wat dit nu betekent. Maak je er niet druk om, het is gewoonweg een super eigenwijze computer die denkt alle hard- en software te beheersen. Totdat ie mij tegenkwam, want ik heb hem behoorlijk naar de schroothoop geholpen. Hoe??? Dankzij de boterhamzakjes natuurlijk. Ik kan me voorstellen dat je razend nieuwsgierig bent, maar dat bewaren we even voor later.

Allereerst moeten we het spel installeren onder Windows 3.1, wat nog geen minuut in beslag neemt. Vreemd genoeg kan ik het hele spel op m'n HD nergens terugvinden. Wel zijn er een paar kleine files in de subdir. van Windows geplaatst. We stellen de resolutie in op 640x480x256 SVGA, wat een goede beeldvulling geeft. Daarna double click op CHAOS en genieten van een bijzonder geslaagde DEMO, die wel enkele minuutjes in beslag neemt. De demo en verder het gehele spel worden ondersteund door veel spraak, prima muziek en enkele grafische hoogstandjes. We zien hoe we met onze Time Probe tussen dalen doorscheuren. Boven een krater schuiven grote panelen open om ons toe te laten. We landen op het grote platform en staan oog in oog met de entree van de verlaten kolonie. Vanaf nu hebben wij het heft in handen om onze Probe de juiste richting in te sturen. De besturing en het overige panel van onze Probe zijn simpel. Sommige toetsen beginnen automatisch te knipperen ten teken dat ze geactiveerd willen worden. De besturing van je richting wordt bepaald door 3 pointers die aangeklikt moeten worden. Je kunt links, rechts en rechtdoor. We klikken op de richtingwijzer rechtdoor en verplaatsen ons direct daarop 1 eenheid of 1 stap. Met een langzamere PC zul je na het klikken van de richting meerdere seconden moeten wachten totdat de Probe zich in beweging zet. Dit verkatert het spelen van CHAOS behoorlijk natuurlijk.



Als we de gesloten sluisdeur bereikt hebben, krijgen we via onze kleine monitor in de Probe gegevens van deze afdeling. We staan dus in direct contact met onze wetenschappers, die op een andere planeet gehuisvest zijn. Op deze eerste afdeling kunnen we wat zaken gaan bekijken en daarna gebruik maken van de lift om ver onder de grond onze missie op te lossen. Tijdens het dalen horen we duidelijk iemand wat vertellen over het weer en de temperaturen. We stoppen en zijn aangekomen bij de stad, waar we te horen krijgen dat we hier geen toegang hebben. Dan maar weer een etage lager en daar krijgen we toegang tot het ondergrondse Laboratoriumstelsel. Via gangen zoeken we naar het: Power Generation Lab, Deep Space Lab, Space Science Lab en het Zero Gravity Research Lab. In deze Labs bevinden zich computers, waaraan wij met een perfect grafisch weergegeven robotarm een verbinding maken. Maar alvorens dit lukt moeten we eerst het bewuste Lab vinden. We hobbelen rond, nemen een zijtak en staan voor een gesloten deur. Een computerstem deelt ons mede dat we geen toegang krijgen alvorens we de signaalcode exact weergegeven hebben. We klikken op het blauwe knipperende oog en er verschijnt een close-up in beeld. Dit venster, waar de code in zal oplichten, is verdeeld in 20 vakjes. Nu is het oppassen geblazen. In de vakjes gaat nu 5 tot 6x een licht blinken. Tevens wordt hierbij een signaal afgegeven. Daarna moeten wij exact in dezelfde volgorde op deze velden klikken, waarbij ook het signaal te horen is. En gaat dat nou lekker? Vergeet het maar, het is haast niet te doen. Sommige velden worden zelfs 2x belicht. Je krijgt 2x de kans om de code goed te herhalen. Lukt dit niet dan... Auf wiener schnitzel oftewel einde spel.

Tijd voor het handigheidje!

Pak je plastic folie of boterhamzakje en houd dit voor je monitor. Houd je stift paraat en activeer het blauwe oog. Nu kun je met je stift snel de lichtsignalen in de blokken volgen en deze nummeren van 1 t/m 5 of 6. Daarna laat je de folie lekker zitten en begin je met je muis de nummers of stippen aan te klikken. Wauw, wat een oplossing. Je kunt natuurlijk ook je videocamera nemen, maar dat lijkt me wat omslachtig. In ieder geval heb ik op deze manier totaal geen moeite meer gehad om de codes te herhalen. Nu mag je het lab binnenwandelen en kennismaken met zeer geavanceerde apparatuur en natuurlijk schitterende grafische objecten. Sluit je probe aan op de computer. Geniet, lees en luister. Nadat we alle labs bezocht hebben wordt het tijd om dit gedeelte te verlaten.
Het is niet mijn bedoeling om je het hele spel via de Software Gids toe te lichten, want dan wordt het allemaal wat te gemakkelijk en zijn er geen verrassingen meer te beleven.

In ieder geval verlaten we deze afdeling met indrukwekkende filmbeelden en verdwijnen naar de huisvesting van CHAOS. Na de film komen we aan op een gecamoufleerd ruimteschip en sluizen naar binnen. Nadat de film voorbij is, ben je weer aan de beurt met je Probe onderzoekingen te doen. Meestal krijg je gelijk te maken met CHAOS als je tracht je eerste stap te doen. De zachte computerstem vertelt iets over zijn macht en jou minimale brain. En dan, tja dan is het weer gebeurd met je en ik geef je nu niet de hint wat je moet doen. Gemeen hè? Nee hoor, want anders blijft er niets voor jezelf over. Er zijn lezers die er een bloedje hekel aan hebben om voordat ze een spel aangeschaft hebben, al bijna weten hoe ze het moeten spelen. Ik hoop dan ook dat ze de "folie tip" niet erg vinden. Wat staat je nu nog te wachten? Ten eerste grandioze geluiden en meesterlijke graphics. Veel gangen met bijzondere verdedigingselementen. Let op de Drones die er prachtig uitzien in SVGA. Zoek je weg in de plasmatunnels. Passeer het hologram level. Vernietig Drones. Zoek naar info, om tenslotte tegenover C.H.A.O.S. te staan.

GELUID en GRAPHICS

Het geluid is in ieder geval grandioos goed en soms zelfs wat angstaanjagend. De computerstemmen zijn bijzonder fraai weergegeven en de muziek mag er best wel zijn. In het gangenstelsel aan boord van het ruimteschip kun je genieten van meesterlijke grafische views. Kort gezegd is bijna alles perfect, wat de spelkwaliteit zijn maximale beloning geeft. Ik zeg "bijna", want er is iets VREEMDS.
Je mag best weten dat ik dit spel helemaal uitgespeeld heb, zodat die super computer met de naam CHAOS niet meer bestaat in dit avontuur. Maar het gekke is dat er 2 lokaties in de ondergrondse ruimtes pertinent gesloten blijven. Ook is een bezoek aan de stad zelf niet toegestaan. Ik kan me haast niet voorstellen dat deze ruimtes of etages er voor nop zitten. Ik heb zo het vermoeden dat er toch iets te doen moet zijn, maar wat en hoe??? Opvallend is wel dat als je een missie opgelost hebt, en je verlaat dit gebied, dat je dan bij het herbetreden van het gebied weer de opdracht krijgt dezelfde missie uit te voeren. Dus op diverse plaatsen of toegangen van het spel wordt de missie actief gemaakt, of je hem nu wel of niet hebt doorlopen.

KONKLUSIE

Drie volle dagen heb ik nodig gehad om het spel tot een einde te brengen. Vandaar dat we mogen stellen dat dit spel niet echt pittig is. Er blijven bij mij toch enkele vraagtekens over de toegangen die botweg geweigerd worden. In ieder geval is dit spel met z'n 430Mb. op CD-Rom qua geluid en grafische weergave uitstekend. Veel animaties of filmpjes zijn aanwezig. De handleiding is wat wazig en pietepeuterig klein. Ruim 8 blz. met een formaat van een CD-ROM hoesje. Maar het is genoeg wat betreft de algemene informatie. Houd je van goede beelden met perfecte spraak en een niet al te moeilijke opdracht, dan kan ik CHAOS van harte aanbevelen.

Henk Riemersma.

BEELD:	**10**
GELUID:	**10**
SPELKWALITEIT:	**9**
DOCUMENTATIE:	**8**

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Datadisk Tornado: **Operation Desert Storm.**



Wat krijg je?

Een nieuwe oorlogszone, een aantal bug-fixes en een onderhuids flink gewijzigde vliegsimulator. In de doos vind je 1 schijf, 1 dun boekje, 1 landkaart, 1 registratiekaart en een blaadje met daarop een handleiding hoe je je eerste missie kunt vliegen.
De documentatie is, zoals gebruikelijk bij Digital Integration, om door een ringetje te halen. Hij is gesteld in het Engels, Duits, Frans en Spaans. Jammer genoeg niet in het Nederlands.

De oorlogszone.

De oorlogszone beslaat, volgens de makers, ruwweg het westelijk binnenland van Koeweit. Het gebied is kleiner, maar wel representatief voor het werkelijke oorlogsgebied. Net als bij de andere oorlogsgebieden zijn er ook nu weer 18 voorgeprogrammeerde missies, plus campagnes en commando-wargames. De makers claimen dezelfde soort missies te hebben geprogrammeerd als de piloten in werkelijkheid in het begin van de oorlog hebben moeten vliegen. Ik zeg, in het begin van de oorlog, omdat die missies aanzienlijk verschilden met die in een later stadium. Tijdens de missies in het begin van de oorlog werd zeer laag gevlogen, daarna vloog men de minder gevaarlijke medium-level-missies. Tevens vertellen de makers dat, als je de missies in de campagne- en commando-wargames tot een goed eind brengt, het verloop van de scenario's ongeveer overeenkomt met het scenario, zoals dat in werkelijkheid heeft plaatsgevonden.

De bug-fixes.

De volgende fouten zijn er onder meer uitgehaald: de rare kurketrekker-bewegingen van de vijandelijke vliegtuigen, het niet werken van de demo's en de problemen met de Soundblaster. De joystick-routines zijn uitgebreid; zelfs met een slechte joystick valt nu te vliegen. Als je het spel opstart is de 'Group Captain Default' niet meer de standaard-instelling, maar worden de gegevens van jouw piloot geladen.

Wijzigingen.

De veranderingen geven mij een enigszins tweeslachtig gevoel. Aan de ene kant is er een meer realistische simulatie van het vliegtuig zelf. Aan de andere kant een wat zwakkere simulatie van de wereld waarin wordt gevlogen. In versie 1.0A heeft de vijand nog de beschikking over de SA-8 ZRK-ROMB (luchtafweer met raketten) die zeer effectief is: als je wordt geraakt is het meteen uit met de pret. Dat lijkt me zeer realistisch (het valt me op met vluchtsimulaties dat je het als vlieger altijd nog betrekkelijk lang volhoudt. In werkelijkheid is het denk ik zo, dat je in je handjes mag knijpen als je nog de kans, let wel, de KANS, krijgt om van je schietstoel gebruik te maken) Vanaf versie 1.0C is er een ander raket-afweer-systeem ('ZREK-BD Strela' alias 'SA-13 GOPHER') standaard aanwezig. De luchtafweerraket heeft een kleiner bereik en een lichtere, explosieve kop. Een treffer houdt dan meestal geen 'einde oefening' in, maar een veel betere simulatie van het uitvallen van boordsystemen. Het is mij ettelijke malen overkomen dat ik terugkeerde van een missie met slechts 1 werkende motor. De rest was allemaal aan flarden geschoten: landingsgestel, radarsystemen, zuurstofsystemen, HUD (Head Up Display), alle wapensystemen, alle displays, flaps, airbrakes, straalomkeerders, remmen, het 'threat-warning'-systeem. Zo, nu heb ik meteen weergegeven wat er wordt gesimuleerd en ongetwijfeld zal ik nog wel wat vergeten zijn. Het spel is nu wel makkelijker geworden, maar ik had liever gezien dat de programmeurs een combinatie van deze twee luchtafweersystemen hadden gebruikt, dat had het spel toch wat spannender gehouden. Nu hoef je alleen nog maar te zorgen dat je de lucht beheerst met je ADV(Air Defence)-variant van de Tornado en dan kun je met de IDS (Interdictor-Striker)-variant vanaf 20.000 voet veilig de boel platgooien.

Aan het beeld is vrijwel niets veranderd ten opzichte van het 'moeder'-programma. Je vliegt nu over een gele woestijn in plaats van boven groene dalen.
Ook het geluid is niet veranderd. Er wordt nog steeds gebruik gemaakt van de door British Aerospace Warton aangeleverde geluidssamples. Er is wel een zeer functioneel geluidje bijgekomen: als een raket zeer dichtbij is, dan geeft het 'threat-warning'-systeem een reeks hoge piepjes. Als je dan meteen een hele reeks Chaff (Aluminium-strookjes, die een voor radar ondoordringbare wolk vormt) en Flares (Fakkels) afgooit, dan heb je grote kans dat je niet geraakt wordt.

KONKLUSIE

Ben je in het bezit van Tornado versie 1.0A dan zou ik het ten zeerste aanraden deze datadisk te kopen (FL. 79,=). Voorzover ik weet heb je dan een nagenoeg bugvrij softwarepakket. Een volgende patch, versie 1.0E, is echter in voorbereiding. Ben je in bezit van een latere versie, dan zie ik minder reden om dit pakket aan te schaffen. Alleen een nieuwe warzone voegt, naar mijn idee, niet genoeg toe om de prijs te kunnen verantwoorden.

Onno Kubbe.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Gateway 2, HOMEWORLD: De Oplossing

Allereerst wat tips vooraf:
Lees alle beschrijvingen van de lokaties goed.
Noteer alle codes, die je krijgt, ziet of leest. Ook als je een stuk opnieuw speelt moet je dit weer doen, daar de meeste codes veranderen.
Let goed op tijdens gesprekken, deze bevatten vaak zeer veel informatie.
Ook ik heb last gehad van bugs (zie Software Gids nr. 22). Als je last hebt van bugs in de schermen, die de besturingspanelen van de ruimteschepen voorstellen, klik dan over het hele scherm, ook op lege plekken; je zult merken dat zo toch nog de meeste (of alle) knoppen te bedienen zijn. Als ook dit niet helpt, ga dan verder met het toetsenbord. Alle coördinaten zijn ook in te geven met de toetsen 0 t/m 9 en de vertrek-button is de G(GO). Hiermee moeten de grootste bugs enigszins verholpen zijn.
Kijk in elke obelisk-room even naar de obelisk.
Save regelmatig, want soms moet je binnen een bepaalde tijd alles gedaan hebben, wat de eerste keer niet altijd meevalt.

PART 1: ESCAPE

Ga naar je slaapkamer, pak de fax en de lucifers. Wacht tot je een boodschap via de tv krijgt. Wacht nog even en je krijgt er nog een. Om te ontsnappen uit je flat, steek je met de lucifers je prullenbak (of planten in de gang) in brand. Open de deuren van de hallway en weg ben je.

Na het tussenstukje, in de conference room.
Pak alles, doe het gasmasker op, lees het briefje (code!), ga naar het lab. Trek stekker uit stopcontact, pak de fork. Ga naar beneden en wacht op de tram. Ga in tram en stap uit bij de volgende halte. Boven (mission control center) onderzoek je het lijk van de specialist. Pak de badge en lees hem. Kijk op het scherm, geef de goede codes (A552, dan AERIE), start de autolaunch voor de raket (project Aquila). Terug naar de tram, naar het volgende station. In de mechanical room: kijk naar het scherm, pak de blauwe sensor en de rode (of gele) sensor. Zet de rode (gele) sensor op de blauwe pijp. Haal de handel over. Ga naar boven. Trek pin uit granaat en gooi deze naar de tramrails (guideway) beneden. Wacht tot de granaat ontploft. Ga in het ruimteschip zitten. Wacht.

PART 2: THE ARTIFACT

Pak in je schip eerst alles (behalve de radio) en verlaat het dan (open hatch). Loop de gangen door. Ga in de cargo bay naar boven. Je komt nu bij een collega, die bijna dood is. Doe de autodoc om haar heen, lees de readout. Gebruik je medikit om haar te genezen (inject Diana. Je hebt 2 dials: de blauwe voor het medicijn, de groene voor de hoeveelheid). Je kunt kijken of ze al beter is via de readout van de autodoc. Zodra ze beter is, kun je praten. Pak dan de cube, de rod (uit de box), de autodoc en de bowl. Ga naar de terminal room (richting oost). Open het paneel. Doe de cube in de matrix. Kijk naar het scherm. Praat met iedereen (CODE!). Je kunt nu de deur met de code openen. Je komt zo bij de eerste "ZOO". Ga deze binnen door de rod in het krachtveld te houden.

Doe eerst wat ooze in de bowl. Spring dan over de ooze heen, pak een twijg, spring terug. Spring dan meteen (als de Blob nog aan je hangt) weer over de ooze. De blob eet nu een doorgang voor jou, door de struiken heen. Ga hierdoor en klim meteen in de boom. Pluk een vrucht een gooi hem naar de mini T-Rex (3x). Weer beneden komt er een hagedis die je rod steelt. Volg hem naar het volgende veld. Giet de ooze (uit de bowl) over de struik met tentakels. Pak een ei. Geef het ei aan de hagedis, pak de rod. Doe de rod weer in het krachtveld, en je bent weer uit de ZOO.

Loop door naar de tweede ZOO. (Deze is enigszins bekend: de aarde!). Ga de ZOO in. Klim omhoog. Pak de skin en doe hem aan. Smeer jezelf in met modder. Ga naar het bos en pak de tak. Ga dan naar de aapmensen. Je wordt doorgelaten. Loop de grot in. Pak de thong. Geef de rod aan de leider. Gooi de vial in het vuur. Nu moet je mee gaan jagen. Pak eerst een speer. Zet je medikit op verdoven en 1.0 cc (hoogste dosering). Bind je medikit met de thong aan de speer. Gooi de speer naar de tijger. Pak alles weer. Ga terug in de grot, steek de tak aan in het vuur en loop de ZOO uit.

Vlak voor de derde ZOO kom je in een lab. Pak hier de container en open deze. Loop nu de derde ZOO in. Pak bij de insekten wat green goo en doe het in de container. Wacht tot er wat beestjes in de container zitten. Doe de container dicht, ga terug naar het lab. (Je kunt jezelf nu weer genezen met de medikit). Zet de container met insekten op het platform en bedien de machine. Dit blijkt een genetische manipulator te zijn. Bouw de beestjes zo om, dat ze niet meer kunnen bijten of steken. Pak de container weer mee. Laat de beestjes weer vrij bij hun nog schadelijke soortgenoten. Ga een veld terug en wacht even. Ga weer terug en je hebt nergens meer last van. Verlaat de ZOO. Je komt nu weer terecht in het schip zelf en wel het deel met de bewakingsspin! Open de deur (west) en ga de kamer in. Draai de sleutel om en je kunt het geweer bedienen. Schiet eerst op de eyesensor en dan op de robot zelf. Ga naar de computerkamer. Open de panelen en pak alle green cores. Nu krijg je tijdelijk hulp. Haal nu alle blue cores uit de panelen, op één na. Loop nu snel terug naar de cargo bay en vervolgens naar de terminal room. Pak hier de green cube weer. Loop terug naar de bridge. Geef op het scherm de "Ape-men-ZOO" coördinaten (van de obelisk) in (=de aarde!).

PART 3: RESCUE

Op landing site: pak alles, oost, noord. Bekijk de scène van de Kord. Ga oost, zuid, bekijk scène, ga noord, ga oost(=down) pak het stof en je krijgt weer een scène te zien. Ga weer omhoog. Ga naar de tuin, pak alle beelden. Ga naar de artist en laat hem alle beelden zien. Hij maakt nu voor jou een bowl, een ice-cutter en vertelt je nog een verhaal. Lees de symbolen op het schip-beeld (CODE!). Loop de ijsvlakte op en ga zover mogelijk naar het noorden. Bij de grotten kun je de 2e vanaf uiterst rechts helemaal inlopen. Je komt nu bij een groot stuk kristal. Sla eerst op de fork. Snij dan de dode Kord los met de ice-cutter. Gooi het kristal in het water bij de rock cleft. Het monster gaat nu dood. Doe wat water in de bowl. Loop naar het zuidwesten, naar de gletsjer. Ga de gletsjer in en giet steeds wat water op de grond. Volg het water. Klim in de pit. Open het ruimteschip (met code van ice-ship). Pak de pod. Open ook de motor en pak de clamp (eerst op de blue button drukken). Je hebt nu twee clamps. Deze stoten elkaar af, als ze beide aanstaan. Leg de eerste op de grond. Deze staat aan. Leg de tweede er bovenop. Ga er dan zelf bovenop staan, druk op de button en je wordt naar boven geschoten. Verlaat de gletsjer, ga naar de rock cleft. Klim naar boven, ga noord, noord, snij wat ijs weg en laat de worm een tunnel eten door de bergwand. Ga in de tunnel. Doe de pod in de impression op de muur. Je bent nu in een map room. Bekijk de kaart. Ga oost. Pak hier de module, kijk ernaar. Dit is een afstandsbediening voor een onderhoudsrobot. Laat de robot naar de computer room gaan. Druk op de "open" knop en een geheime deur gaat open. Ga de deur in en leg je hand in de handafdruk. Alle machines gaan nu aan. Ga naar de hangar. Sla op de fork, kijk weer op de module, laat de robot vanuit de hangar noord gaan en in de pijp, laat de robot het dak openen. Laat robot naar de computer room gaan. Zorg ervoor dat je weet, welke kleur bij welke tekst op het beeldscherm hoort. Ga het schip in. Kijk op de afstandsbediening welke kleur tekst op dat moment op het scherm staat. Druk op de corresponderende kleur-button en je vertrekt.

PART 4: HOMEWORLD

Op je kamer: pak pod, open cabinet, pak pouch, read communicator. Houd je zoveel mogelijk aan de genoemde tijden. Ga naar buiten, dan steeds oost (Place of seeing). Bekijk het sterrenstelsel van Aesthemis en plaats de sterren voor jezelf dusdanig, dat ze precies in een 5x5-ruitjes veld passen (=CODE). Ga naar de tuin, verwijder het vuil en pak de zaadjes. Ga naar de Place of moving. Je wordt bij de Quad al opgewacht door een begeleider. Volg hem en doe zo snel dit gaat, het poeder uit de pouch in zijn thermosfles. Daar heb je geen last meer van. Hou een lezing op de afgesproken tijd. Ga terug naar je kamer, read communicator, ga naar theatre en wacht op je contactpersoon. Ga

naar de hangar waar je schip is. Ga je schip in en vlieg naar de nieuwe bestemming. Ga op deze planeet naar boven en draai de schijven, totdat de vloer zich opent. Ga naar beneden. Luister naar het verhaal. Ga terug in je schip. Vlieg naar de nieuwe lokatie. Stap uit en plant bij de pilaar de zaadjes. Druk op de knop en pak de badge en de field generator. Vlieg terug naar de Administration Planet. Praat even met een technicus en doe de badge op. Loop het lab in. Lanceer een probe richting de tempel-planeet. Daar stort het ding neer en ziedaar: je hebt je nav-chip ook. Ga nu de sewer in (in de City). Leg de field generator in de blubber en zet hem aan. Je kunt nu over deze blubber heen. Drop alles, behalve de pod. Spring naar beneden, pak de lens. Doe de lens in de pod, wear pod, klim naar boven. Pak hier alles weer, verlaat sewer (met field generator!). Ga naar de temple. Wacht het verhaal af. Ga naar de place of learning en houd weer een lezing, nu met een geheime boodschap aan Raphide. Ga terug naar je kamer, read communicator. Ga nu naar de Quad, open de west-deur met de Aesthemis-code. Pak binnen de visor, touch screen, praat (voorzichtig!) met Astatine, zorg ervoor dat hij je een CODE geeft en de datastore loskoppelt. Toets de code in, wear de visor, als de cirkel een rechte lijn wordt, pak je het device. Pak dan de datastore. Naar je kamer, koppel de datastore aan het transfer-jack. Read communicator. Ga naar de tempel, ga naar de Administration planet. Ga naar beneden en wear de visor. Om de laserstralen te ontwijken: wear prototype, turn on prototype. Wacht dan tot een onderhoudsrobot het geblakerde glas weghaalt, pak de kabel en verniel het glas voor het paneel ook. De robot haalt dat dan ook weg en dan kun je een naam intypen. Als je Solifluction intypt gebeurt er niets. Als je tijdens het verhaal van Raphide goed hebt opgelet, weet je de goede naam: TRAITOR. Schrijf de code op, toets deze in het volgende veld in en pak de datafan. Doe de datafan in de datastore en download hem. Doe de datafan terug in de chute. Ga naar de tempel. Je kunt nu vertrekken.

Weer terug op het artifact. Loop de cargo bay in. Je komt Diana weer tegen, die je de situatie uitlegt. Loop terug naar je OUDE schip en pak daar de radio. Doe het prototype om en zet het aan; je bent nu onzichtbaar. Loop naar de dream room, lie down. Praat met de terroristenleider, laat hem naar de bridge gaan. Loop naar de terminal room. Zet je radio aan en zet hem bij de safe. Loop terug naar de dream room. Laat de terroristen-leider de zin zeggen met "Safe-Open" erin. Loop terug naar de terminal room, pak alles, doe de green cube in de matrix....

EINDE!! (Score: 1600 out of 1600).

Stijn en Martijn.

LURE OF THE TEMPTRESS: oplossing.

In het begin van het spel bevind je je in een cel. Daar trek je aan een fakkel. Deze valt op de grond en veroorzaakt brand. Je gaat bij de deur staan en wanneer de Skorl/bewaker binnenkomt, glip je naar buiten. Doe de deur dicht en sluit hem af. Je praat met de gevangene, vervolgens ga je naar de "guard- room". Daar pak je het mes en de fles. Je kijkt naar de ton en je vult de fles uit de kraan. Dan gebruik je het mes op de zak en je pikt een muntstuk op. In de martelkamer gebruik je je mes op de leren riem en zo bevrijd je "Ratpouch". Je gaat terug naar de gevangene, geeft hem de vloeistof uit de fles en je praat met hem. Dan beveel je Ratpouch om tegen de stenen muur tegenover de gevangene te duwen. Exit.

DE STAD TURNVALE

Je gaat als eerste naar de smid (Luther) in de smidse (Forge). Doe dit meteen en via de kortste weg, want alleen dan zie je een tondeldoos (tinderbox) liggen. Deze pak je op en je praat met Luther.
Vervolgens ga je naar café The Severed Arms en je praat met Edwina. Daarna ga je naar buiten en je praat met Mallin (groen gekleed mannetje). Wanneer Mallin er niet staat, loop je eerst wat heen en weer. Mallin zal je vragen om een metalen staaf (metal bar) naar Ewan, de eigenaar van de dorpswinkel, te brengen. Doe dit en je krijgt geld en een edelsteen als beloning van Ewan.
De edelsteen geef je aan Nellie, de waardin van café "Magpie" (zie uithangbord). Zij geeft je een flesje (flask) in ruil. In de Magpie praat je met Morkus, je koopt hem om met een glas bier en je praat weer met hem. Je gaat vervolgens je nieuws vertellen aan Luther, waarna je naar Grub gestuurd wordt. Grub is een oude "bedelaar", die je op het "Magpie Courtyard" kunt vinden. Hij geeft je een "lockpick". Ga naar Luther, praat met hem en geef hem het flesje. Hij zal het lege flesje teruggeven. Ga naar de Severed Arms en praat met Edwina. Van haar krijg je een dagboek, dat je moet lezen. Ga naar het Marktplein (Market Place) en geef daar je lockpick aan Ratpouch. Geef Ratpouch de opdracht het slot te openen met de lockpick. SAVE. Open de deur en ga naar binnen.
Op de tafel zie je een apparaat staan. Kijk naar het apparaat en steek vervolgens met je tondeldoos de oliebrander aan. Kijk naar de kraan rechts aan het apparaat, zet je flesje eronder, neem het flesje en maak dat je wegkomt.
In de buurt van het stadhuis drink je het flesje leeg en je verandert in Selena. Je gaat het stadhuis binnen, je praat met de Skorl en zorgt voor de vrijlating van Goewin. Je verlaat het stadhuis. Loop eens in Turnvale rond als Selena en je ontdekt wie er met de Skorl heult en wie niet. Wanneer je weer jezelf bent, ga je naar de apotheek en je praat met Goewin. Vervolgens lees je het briefje, dat nu aangeplakt zal zijn aan het klooster. Praat met Mallin. Hij zal je een boek geven. Ga het klooster binnen, praat met de monniken en geef het boek aan Toby. Hij zal je vertellen dat je de draak nodig hebt om Selena te verslaan. Om de draak te kunnen kalmeren, moet je een magisch drankje bereiden van de kruiden Houndstooth, Elecampane en Cowbane. Ga naar de apotheek en praat met Goewin. Ga naar de smidse en praat met Catriona (de moeder van Luther). Vraag aan haar waar je Cowbane kunt krijgen. Haal de Cowbane en breng deze naar Goewin. Praat met haar en zij zal het drankje bereiden. Ga naar de Severed Arms. Praat met Ultar de Barbaar. Ga naar de Weregate en praat met de Gargoyles. Ga naar de apotheek en praat met Goewin. Zij zal een afspraakje met je maken. Ga naar de Weregate en praat weer met Goewin. Ga de poort binnen (Ratpouch zal buiten blijven!).

DE DRAAK

Duw en trek aan de doodskoppen om de verschillende deuren te openen. Stuur Goewin naar de andere vertrekken om de doodskoppen te duwen/trekken. Met wat proberen moet je hier uit kunnen komen. SAVE.
Pak de bijl op en versla de tegenstander (mik veel op zijn voeten). Dan ga je naar de draak en je gebruikt het drankje op de draak. Praat met de draak en hij zal je een oog geven. Verlaat de grotten.

HET KASTEEL

Praat met Goewin. Praat met Luther (in de smidse). Praat met Mallin. Praat met Ratpouch. Ga naar de dorpswinkel en kijk door het raam naar binnen. Je luistert een conversatie af tussen Ewan en een Skorl. Wanneer de Skorl naar buiten komt, spreek je hem aan en je biedt aan om de plaats van Ewan in te nemen. Ga de winkel binnen en praat met Ewan.
Kijk naar de vaten. Ga naar de keuken, kijk naar het karkas en pak het vet. Pak de tang. Praat met Minnow (je komt voor Selena, je wilt hem laten ontsnappen, zeg tegen de Skorl dat er iemand in de kelder is). SAVE. Trek met de tang de stop uit het vat. Verschuil je op de trap in het portaal rechts van de keuken. Wanneer de Skorl voorbij is, loop je door het wachtlokaal naar de kamer, waar zich de ophaalbrug bevindt. Gebruik het vet op de hefboom. Beveel Minnow om aan de hefboom te trekken, trek tegelijkertijd aan de katrol. SAVE.
Ga naar de brug via de gang boven de wachtkamer. Vecht met je tegenstander. Ga naar links en gebruik het oog op Selena. THE END.

Peter van Heusden.

SAM & MAX HIT THE ROAD: DE COMPLETE OPLOSSING

Kantoor: Gebruik het rattehol en Sam zal de zak met geld pakken. Pak de lamp uit de kast en geef het brood aan de kakkerlakken. Loop de kamer uit. Na de animatie gebruik je Max, die de man van de railing duwt. Loop naar beneden en gebruik Max op de kat, die je orders geeft. Gebruik de auto en rijd naar de hamburgertent in het noord-oosten.

Snuckley's: Pak de beker van de stoep en ga naar binnen. Pak het pecan- snoep en het spelletje Car Bomb. Wacht tot Max zegt, dat hij naar de WC moet. Praat tegen de man en vraag hem over de WC (eerst het eendje aanklikken). Vraag hem over het snoep en het spelletje. Ga naar buiten en praat tegen Max. Vraag hem over de sleutel. Rijd naar de kermis.

Kermis: Laat je orders aan Flambé zien, die ze per ongeluk verbrandt. Ga de tent binnen en praat tegen de Kusmans. Als je uitgepraat bent, pak dan het haar dat bij het ijs ligt en pak ook de pot met de hand van Jesse James. Verlaat de tent aan de westzijde en loop naar het noorden. Pak de lens bij het spel "Sla een rat in elkaar". Speel dit spel en sla 20 of meer ratten in elkaar om een prijs te winnen. Terwijl je aan het spelen bent, moet je Max af en toe ook een knal verkopen. Je wint een zaklamp. Stop de lamp uit je inventaris in de zaklamp en loop nu naar de Cone of Tragedy. Praat met de man en vraag hem over de Cone of Tragedy (eerst eendje, dan Cone). Als de rit voorbij is, kijk je in je inventaris (leeg) en je krijgt een claim ticket. Loop nu naar de groene Gevonden Voorwerpen tent, waar je alle verloren spullen terugkrijgt. Loop nu naar het westen naar de Tunnel of Love. In de boot gezeten gebruik je de zaklamp en klik je op de stoppendoos. Stop je zaklamp terug en gebruik Max op de stoppendoos, waarna kortsluiting ontstaat. Ga de boot uit, trek aan de baard van de koning en er gaat een deur open.
Binnen vraag je aan de mol over Bruno, waarna er een nieuwe lokatie op de kaart bijkomt. Geef hem het snoep en je krijgt van hem een breekijzer. Ga nu naar Trixie's caravan en open de deur met het breekijzer. Maak de kist open en pak het kostuum. Uit de kast pak je het scorebriefje, dat je vervolgens leest. Met de auto ga je weer naar Snuckley's. Geef de verkoper de pot met de hand van Jesse James en rijd naar de touwbal.

Touwbal: Loop naar het museum (klein gebouw onder de bal). Praat met de oude man en vraag hem over de emmer met vis. Pak de tram naar boven, waar een lang, los eind touw hangt. Ga de lift binnen. In het restaurant pak je de losse electriciteitsdraden en sluit ze aan op de verrekijker. Gebruik de lens uit je inventaris op de verrekijker; dit heb je later in het spel nodig. Praat met de man aan het tafeltje en vraag hem over het gereedschap. Hij geeft je er één. Loop weer terug naar de auto en rijd naar de Wereld van de Vis.

Viswereld: Pak de emmer met vis. Gebruik het gereedschap op de vis, die in het water staat. Klim erin en gebruik Max op de vis. De visser zal je vangen en achterover vallen. Nu haalt de helikopter je op en brengt je naar de touwbal.

Touwbal: Laat Max het losse eind touw doorbijten. De kok komt naar buiten en Sam & Max springen naar beneden. Rijd met de auto naar de golfbaan.

Golfbaan: Loop westwaarts en pak de stick uit de prullebak. Loop nu naar de golfbaan. Na de animatie moet je Max redden. Verwissel de emmer met golfballen met de emmer vis. Pak een golfstick en maak een brug om naar Max te lopen. Als je hem bereikt hebt, maak je de deur open en er verschijnt een tweede deur. Max geeft je een stuk haar van Bruno. In de kamer vind je een sneeuwbol van de Mystery Vortex, waar je nu met de auto heen moet rijden.

Mystery Vortex: Loop oostwaarts en ga het gebouw binnen. Ga door de gordijnen en pak het stukje haar bij het ijs. Ga nu terug en ga door de spiegel. Schakel de hendel om aan de linkerhand. De oranje kamer kun je niet in en in de blauwe kamer is niets. Ga terug en betreed de rode kamer. Praat met Shuv-Oohl en vraag over Bruno. Hij vertelt iets en verzoekt je zijn ring te zoeken. Terug naar de auto en naar de touwbal.

Touwbal: Ga het museum in en activeer je "inventory". Gebruik de hand van Jesse James op de golfstick en daarna de vissen-magneet op de hand. Gebruik dit nieuwe instrument op de bal en de ring zal aan de magneet vast komen te zitten. Auto - Mystery Vortex.

Mystery Vortex: Vraag Shuv-Oohl over de ring. Hij vertelt wat over Frog Rock en dat je drie stukjes haar nodig hebt (die je zult hebben als je dit gelezen hebt). Loop terug naar de auto en ga weer naar de touwbal.

Touwbal: Gebruik de tram en de lift. Kijk door de verrekijker en beweeg deze zo lang totdat je de Frog Rock ziet. Loop terug naar de auto en rijd naar de Frog Rock.

Frog Rock: Loop naar het oosten en leg de drie stukje haar op de rots met molpoeder erbij. Na een lange tijd wordt er verteld dat je naar Bumpusville moet. Stap dus in je auto en tijd er naar toe.

Bumpusville: Ga naar binnen en dan naar het westen. Pak het schilderij van John Muir. Ga 2x naar het oosten. Pak het kussen met de haartonic. Gebruik de golfstick om het boek te pakken. Lees het en je leert hoe je de robot moet bedienen. Zoek de robot en gebruik deze. Trek alle draden eruit en stop de blauwe draad weer terug. De robot rijdt naar de kamer, die groen is. Druk op Escape en hij zal er naar toe rijden, waarna het alarm afgaat. Loop west en dan noord. Gebruik de helm, die daar hangt. Pak het zwaard en gebruik dit op de draak. Pak de sleutel uit het hart. Ga nu 2x naar het westen. In de kamer, waar de robot heen ging zul je Bruno en Trixie zien staan. Gebruik het sleutel in het sleutelgat en het alarm is uitgeschakeld. Ze vertellen dat ze naar een feestje gaan. Loop nu naar de auto en rijd naar de Jungle Inn, die zojuist op de kaart is verschenen.

Jungle Inn: Ga naar binnen en geef de sleutel met de vijl aan de bewaker. Praat tegen de vrouw, vraag over Bruno en Conroy verlaat haar. Ze zal je 2 brochures geven. Kijk hiernaar in je inventaris, waarna er weer twee lokaties op de kaart bij komen. Loop terug naar de auto en rijd naar het Groente Museum.

Groente Museum: Pak de eierplant van Conroy uit de bak, die rechts staat. Geef het schilderij van John Muir aan de vrouw, die in het hok zit. Loop weer naar de auto en rijd naar de Dinosaurus in de Teerput.

Dinosaurus Teerput: Loop naar het noorden en als je de teerput ziet naar het oosten. Gebruik de lift en gebruik de beker op de golfstick. In de kleedkamer trek je je pak aan. Spring naar beneden en gebruik de golfstick op de teerput om een beetje teer te krijgen. Boven gebruik je de kleedkamer weer en ga je de lift in. Beneden ga je 2x naar het westen. Gebruik Max op de mammoet om haar te krijgen. Gebruik de intercom op de dinosaurus en gebruik het touw op zijn bek, als die open is. Gebruik Max op het touw. Na de animatie ga je naar het Groente Museum.

Groente Museum: Praat met de vrouw en vraag over de John Muir groente. Ga met de auto naar Bumpusville.

Bumpusville: Ga naar binnen en dan naar het oosten. Gebruik Conroy's eierplant op het toupetje van Conroy Bumps. Je wordt eruit gegooid door Lee- Harvey. Ga met de auto naar de Jungle Inn.

Jungle Inn: Ga naar binnen. Gebruik de teer, het haar en het toupet op het kostuum van Trixie om een bigfoot outfit te maken. Gebruik het kostuum op Max. Als je eenmaal binnen bent, pak je de fles wijn van de tafel en ga je door de deur aan de rechterkant van het podium. Binnen pak je de ijsprikker. Open de achterdeur en Conroy zal je gijzelen. Gebruik het kostuum op Max om het uit te trekken. Zij zullen het aantrekken en de vriezer inlopen. Gooi de deur dicht door Max erop te activeren. Het opperhoofd komt binnen en je moet het raadsel van de 4 totempalen oplossen. Ga mët de auto naar de touwbal.

Touwbal: Gebruik de tram en ga de lift binnen. Geef de ijsprikker aan de man en hij maakt er een kurketrekker van. Gebruik deze op de fles wijn en je houdt de kurk over. Stop deze in de sneeuwbol. Loop weer terug naar de auto en rijd naar de Mystery Vortex.

Mystery Vortex: Ga door het gordijn en gebruik de mini machine. Als je erin zit, gebruik dan de sneeuwbol op de machine. Ga met de auto naar de Jungle Inn.

Jungle Inn: Ga naar binnen en ga bij de totempalen naar het noorden. Je komt nu bij een heet bad. Gooi de volgende dingen in het bad: het kussen met de tonic, de dinosaurus tand, de John Muir groente en de sneeuwbol van de Mystery Vortex. Nu heb je het spel uitgespeeld en kun je naar het einde kijken.

DANNY EKER.

OPLOSSING KYRANDIA 2, THE HAND OF FATE

DEEL 1

INSIDE ZANTHIA'S LABORATORY: Pak blueberry, pak lege fles, klik op carpet. Fles water.
OUTSIDE ZANTHIA'S LABORATORY: Pak blueberry, use blueberry op ogen in moeras.
DOCK: Pak mushroom.
WEED PATCH: Klik op boomstronk. Spellbook.
GNARLWOOD TREE: Pak de onion, pak de gnarlybark.
FERRY: Praat met de ferryman.
DARK SWAMP: Klik op het nest. Feather.
OUTSIDE HERB'S SHACK: Gooi fles met water over de fireberry en pak er een.
INSIDE HERB'S SHACK: Pak fles, krukje en plant food.
QUICKSAND BOG: Klik op boom, loop er over en pak key.
LAGOON: Klik gat in boom aan. Cauldron. Use feather op krokodil, use lege fles op krokodillentranen.
HOT SULPHUR SPRINGS: Pak sulpher rock, vul een fles met heet water, mix hier de swampsnake potion. Gnarlybark, sulphur rock, onion, lizard tears, furniture (krukje) en fles heet water. Vul 3 flessen met het potion (kleur = groen).
NATURAL BRIDGE: Praat met vissers.
CAVE ENTRANCE: Praat wat.
FIREFLY TREE: Save het spel hier. Use blueberry op één van de fireflies. De fireflies zullen een deuntje laten horen, maar het gaat om de kleuren die oplichten, schrijf deze op, zo nodig load the game.
TWISTY TUNNEL: Klik de rat aan, use de swampsnake potion op de rat.
DARK CAVERN: Klik de tandkleuren aan in de volgorde van de fireflies boom, open de kist met de skeleton key. Pak alchemist magnet en cheese.
NATURAL BRIDGE: Praat met vissers.
WEED PATCH: Use plant food op plant.
DOCK: Pak anchor.
FERRY: Praat met de postdraak en bezorg hem de 4 brieven terug. Deze liggen verspreid over de 17 lokaties.

DEEL 2

MEADOW1: Pak grain stalks en letter, klik op berg hooi. Fles.
OUTSIDE CITY GATE: Praat hier wat.
OUTSIDE FARMHOUSE: Pak vinegar, geef letter aan de man. LAAT DE WATER BOWL NOG EVEN STAAN.
WATER WHEEL: Pak de stok weg bij grote rad, klik op wiel in pijpleiding.
GARDEN: Pak alchemist magnet, klik op olifantenslurf, pak lettuce en radish.
MEADOW: Use lege fles op geest.
GARDEN: Use geest in fles op vogelverschrikker.
OUTSIDE FARMHOUSE: Leuk bedacht.
MEADOW: Use lege fles op schaap. Milk.
OUTSIDE FARMHOUSE: Open kelderluik.
INSIDE CELLAR: Pak horseshoes, use fles milk op trechter van machine en trek aan hendel. Pak cheese.
OUTSIDE FARMHOUSE: Pak water bowl.
WATER WHEEL: Use horseshoe op vonken. Magnet. Gooi radish in stamper, use water bowl op stamper. Ground radish. Use vinegar op ground radish. Mustard. Mix hier de sandwich spell: Cheese, mustard, lettuce, gooi grain in stamper, use water bowl op stamper, ground grain en gooi deze nog in de cauldron. Vul een fles met sandwich potion (kleur = oranje). Use fles sandwich potion op Zanthia. Sandwich.
OUTSIDE FARMHOUSE: Geef de water bowl aan dragon en pak hem weer op. Use lege fles op dragon tears. Reptile tears.
MEADOW: Use shears op schaap. Wool.
OUTSIDE CITY GATE: Geef sandwich aan bewakers.
INSIDE THE CITY GATES: Klik op het zeepaardje zijn mond. Stick.
ALLEY: Klik hier de kleuren aan in de volgorde die je kreeg bij de vuurvliegjes boom en de deur kan open.
INSIDE THE DRUNK DRAGON INN: Pak mug en vul deze bij het vat met bier. Rootbeer. Praat hier wat. Klik op het tafeltje op het podium, pak uit schaal een taffy.
ALLEY: Praat wat.
INSIDE THE DRUNK DRAGON INN: Klik hier enige malen op de vechtende piraten tot eentje een gouden tand verliest. Use alchemist magnet op de gouden tand, pak tand, use alchemist magnet op tand. Gouden tand.
ALLEY: Je kunt hier nu een gokje wagen, maar of je ooit van hem wint is maar de vraag. Mocht je toch willen gokken, gouden tanden kun je binnen weer aanvullen op de hiervoor beschreven manier.
STREET: Pak parchment, stop in Zanthia's boek, pak lege fles, wrapper, orange peel. Use magnet op glinsterend ding in het water. Key.
WHARF: Met deze boot vaar je straks weg.
GORGE 1 (RABBIT): Pak mud en sla hiermee tegen poot van konijn. Mud footprint. Use vinegar en rootbeer op water bowl. Sweet and sour sauce. Spoel je cauldron door (schoon water). Mix hier nu skeptic spell: Sweet and sour sauce, mud footprint, reptile tears, horseshoe (1 met open zijde aan de bovenkant). Kleur = paars. Vul 2 flessen met serum.
GORGE 2 (ROPE): Use stick op touw.
ALTAR OF DOUBT: Use flesje skeptic serum op altar (2x). Skeptic potion.
STREET: Use skeptic potion op sheriff.
WHARF: Use skeptic potion op kapitein, vul de 2 lege flesjes weer met een serum uit je cauldron en herhaal het ritueel op het altaar.
STORE: Use skeptic potion op man.
WATER WHEEL: Use gouden tand op stamper. Gouden munt.
STORE: Use gouden munt op man (herhaal dit geintje. Tand halen, munt maken, man, nog 2 maal, bij de 3e munt: voucher).
JAIL: Use key op slot, use magnet op sleutel, doorzoek cel van Zanthia. Fishing rig. Use fishing rig op raam. Key. Use key op slot en bevrijd Marko.
WHARF: Use voucher op kapitein.
SAILING: Use magnet op tros touw.

DEEL 3

VULKAANEILAND: Stop alle starfish in je menu. Praat met het vrouwtje aan de tafel. Quill. Vul fles met hot air, praat met man met de krant en geef hem 2 starfish. Leather folio. Mix hier de shoes flying spell: quill, hot air, leather folio (kleur = rood). Vul fles en use op Zanthia. Flying shoes. En use deze weer op Zanthia. Geef de man 6 starfish, geef dan 8 seashells en geef vervolgens 8 sand dollar en hij vertelt wat (klik nogmaals op de man). Pak 2 heavy rocks, ga naar grote hot air, verwissel je schoenen en spring in hot air.

DEEL 4

LAVA CAVERN 1 (BEGIN): Pak heavy rock, plaats deze op vent.
LAVA CAVERN 2 (DINO): Pak stick, heavy rock en uit palmbomen crystal fuzz.
LAVA CAVERN 3 (DINO HOND): Pak lump of lead, use alchemist op lump of lead. Lump of gold. Use stick op dino hond 2 maal, klik op waterstraal. Teddybear eyes.
LAVA CAVERN 4 (DEUR): Pak fles en heavy rock en plaats deze op vent.
LAVA CAVERN 2 (DINO): Mix hier de teddybear potion: crystal fuzz, lump of gold, teddybear eyes (kleur = blauw). Vul flesje, use potion op Zanthia. Teddybear. Klik op de kop van dinosaurus. Torn cloth.
LAVA CAVERN 4 (DEUR): Use torn cloth op beest.
ANCHOR ROOM: Pak anchor stone, parchment en stop deze in boek. Use heavy rock op vent.
LAVA CAVERN 4 (DEUR): Klik op borrelende vulkaan.

DEEL 5

PETRIFIED FOREST: Pak pinecone, en uit je landingsgat fles.
BRIDGE: Pak twigs, snowball, walnut, 2 maal moss, rolling stone.
PETRIFIED FOREST: Use twigs en rolling stone op flint = charcoal. Mix hier nu snowman, moss, charcoal, snowball (kleur = lichtblauw) vul fles.
BRIDGE: Use potion op ridder.
GRASSY MEADOW: Use alchemist magnet op statue, pak toy drum, jack en acorn. Use jack op voet.
PETRIFIED FOREST: Use toy drum op boom.
TRAM STATION (BENEDEN): Klik eekhoorn, use op eekhoorn: pinecone, walnut, acorn. Use rolling stone op rad en spring in een gondel.
TRAM STATION (BOVEN): Pak feather duster en snowball.
HUNTER'S LODGE: Pak cannonball, fles, musk.
TRAM STATION (BOVEN): Use alchemist magnet op cannonball. Gold cannonball. use deze op de vader en pak van kind lollipop. Mix hier nu snowman, costume, musk, lollipop, feather duster, snowball (kleur = geel). Vul fles, use potion op Zanthia.

HUNTER'S LODGE: Even wachten.....
YETI'S PAD: Pak candy, cologne, feathers, lege fles.
ICE CAVERN: Pak icicles. Mix hier nu snowman, costume, feathers, candy, cologne, icicle, vul fles. Use icicle op ijswand.
YETI'S PAD: Weer naar buiten.
ICE CAVERN: Use snowman potion op mannen, use icicle op ijswand.
MYSTIC'S CABIN: Mix hier alle potions en vul de flesjes in de boom met de kleuren en in de goede volgorde (deze staat op de rainbowstone, maar je kunt door te saven het ook uitproberen. Als je de goede kleur in een flesje doet hoor je een muziekje. Als je alle flesjes gevuld hebt verschijnt er een regenboog).
SMALL CABIN: Pak icicle, use deze op huisje.
RAINBOW BRIDGE: Vervolg je weg.

DEEL 6

THE WHEELS OF FATE (DEUR): Use alchemist magnet op gouden schaal op het dak.
THE WHEELS OF FATE (TANDWIELEN): Kies het rechter pad.
THE INVERTED TOWERS OF HANOI: Hier krijg je een stick en gear als je de puzzel oplost.
(zie oplossing onderaan).
THE WHEELS OF FATE (CONTROLE KAMER): Use gear op lege spindle. Use stick op gear.
Het gevecht met de hand begint. Eerste aanval: klik op een deel van de gebroken stok, tweede aanval: doe dit nog een keer, derde aanval: klik op de HAND.
EINDE!

HANOI:
3s5-1 betekent: kop3, schijf5 naar kop1.

3s5-1, 3s4-2, 1s5-2, 3s3-1, 2s5-1, 2s4-3, 1s5-2, 3s4-1, 2s5-1, 3s4-2, 1s5-2, 1s4-3, 2s5-3, 1s3-2, 3s5-1, 3s2-2, 1s5-2, 3s1-1, 2s5-3, 2s4-1, 3s5-1, 2s3-3, 1s5-2, 1s2-3, 2s5-3, 2s4-1, 3s4-2, 1s1-2, 3s3-1, 2s5-3, 2s2-1, 3s5-1.

Deel 2:
1s5-2, 1s4-3, 2s5-3, 1s3-2, 3s5-1, 3s4-2, 1s5-2, 1s2-3, 2s5-3, 2s4-1, 3s5-1, 3s5-1, 2s3-3, 1s5-2, 1s4-3, 2s5-3, 1s1-2, 3s5-1, 3s4-2, 1s5-2, 3s3-1, 2s5-3, 2s4-1, 3s5-1, 3s4-2, 1s5-2, 1s4-3, 2s5-3, 1s3-2, 3s5-1, 3s4-2, 1s5-2.

COR VINK.

THE COLONEL'S BEQUEST: GOUDEN TIPS!!

Kijk de intro goed door, zodat je een beetje weet wie wie is en wie er bij elkaar horen.
Als je het spel hebt uitgespeeld kun je kijken of je een goede speurder bent of niet. Je kunt dan al je eigen aantekeningen lezen en je ziet dan wat er nog ontbreekt.
Na het lezen van je eigen aantekeningen kun je nog extra tips opvragen. Deze tips gaan over de stukken van het spel, die je nog niet goed (genoeg) hebt gedaan. Ook deze zijn erg nuttig.
Verken het huis GRONDIG! "Move" zoveel mogelijk armoires, mirrors en clocks. Bezoek de geheime ruimten achter deze meubels vaak en luister zoveel mogelijk af (vooral tijdens de eerste acts).

Handige dingen in het landhuis:
Beneden in de hal staat een ridder. Met een beetje olie in zijn vizier geeft hij nuttige informatie.
Vanuit de geheime kamertjes kun je niet alleen mensen bespieden, maar je kunt ook de aangrenzende kamers in, door een paneel open te schuiven. Zo kun je je wat sneller verplaatsen. Let wel op dat je niet vermoord wordt aan het eind van het geheime gangetje!
De papegaai zegt nuttige dingen als je hem maar iets geeft.
Loop nooit recht onder de balustrade door, anders is de kans groot dat je een kroonluchter op je kop krijgt.
In de ijskast ligt een bot, dat de hond zeer op prijs stelt. En als hij dan toch even uit zijn hok is, kun jij mooi even binnen kijken.
In de library zit Wilbur (zolang als hij nog leeft) een interessant magazine te lezen.
Kijk in het kantoor van de Colonel even naar zijn wapenverzameling.
Boven is de leuning van de balustrade kapot, dus kijk uit waar je loopt!
In je eigen kamer moet je maar eens in de koffer van Lillian kijken (zodra ze die vergeet te sluiten).
In de badkamer ligt iets interessants in de prullenbak, dit voorwerp moet GOED bekeken worden.
Neem (zeker in de wat latere acts) geen bad meer. Anders krijg je Psycho-tafereelen.
In de Colonel's room zit iets handigs in het kanon op de open haard. Je moet dit gebruiken om verder omhoog te gaan in de lift. In de geheime kamers vind je ook voorwerpen: de wandelstok, de sigarenpeuk. Ook ruik je hier als het goed is sigarenlucht of parfum(!).
In de hal boven ligt een zakdoek. Kijk hier goed naar.
Bezoek de zolder zo vroeg mogelijk en vaak (pas ook hier op voor de moordenaar).
Bij Fifi staat in het begin nog niets, maar later is ze plotseling "aan de drank". Houd dit voorwerp in de gaten, kijk er weer goed naar! In Fifi's kamer ligt een stapel kleren. Doorzoek deze regelmatig.
De necklace is van Celie. Geef hem zo snel mogelijk aan haar terug.
Houd Fifi in de gaten. Probeer de tas van Wilbur terug te vinden (is mij niet gelukt).

Handige dingen buitenshuis:
In koetshuis: de oliekan maar ook (in het stuk koets) de crowbar!
In het huisje van Celie: een wortel. Ook dit stuk voedsel is weer voor een dier. Geef het aan hem en het levert een lantaarn op.
De bel kan wel een olie-beurt gebruiken. Met de wandelstok kun je hem dan luiden. Ga echter wel op voldoende afstand staan! Kijk goed naar de bel en je vindt een crank.
In de kapel zit de vloer los. Met de crowbar is ie zo open.
In de Hedge garden moet je de waternymph omdraaien, nadat je het voorwerp uit het harnas erin hebt gestoken.
Je kunt de nu ontstane geheime gang pas in als Clarence dood is. Hij heeft namelijk lucifers bij zich, waarmee je de lantaarn aan kunt steken. Beneden in die geheime gangen worden weer veel dingen duidelijk. Gebruik hier ook de crank van de bel.
Een belangrijk item is de monocle. Je vindt deze bij het doorzoeken van het lijk van doctor Wilbur.
In het kinderhuisje waar Lillian vaak zit, hangt op een gegeven moment (na 7 moorden) een verdacht (school)bord.
In Jeeves' room liggen crackers. Ook valt de dichtgemetselde muur op. Later zie je deze muur terug (maar dan van de andere kant).

De Moorden:
1. Gertrude Dijon: uit het raam geduwd (door Lillian). Sporen vind je op Gertie's en Gloria's room.
2. Dr. Wilbur C. Feels: doodgeslagen met een pook (door Lillian). De pook ligt, als je snel bent, nog in de library, met andere sporen van een gevecht.
3. Gloria Swansong: gewurgd met haar eigen boa (door Lillian). In de biljartkamer vind je de sporen.
4. Ethel Prune: doodgeslagen met een deegroller, die in het veld meest linksonder ligt, met een mooi voetspoor erbij.
5. Jeeves en Fifi: vergiftigd (door Lillian). Kijk in prullebak in badkamer en fles op Fifi's kamer.
6. Clarence Sparrow: doodgestoken met dagger uit wapenverzameling van de Colonel (door Lillian). In Clarence's en Rudy's kamer vind je de sporen (ook op zolder trouwens).
7. Lillian Prune: doodgeschoten met de derringer van de Colonel (door Rudy). Neem hier het geweer (en de kogel) mee! Je zult ze nodig hebben.

Ga in Act 8 op tijd naar de zolder, als je gestommel hoort. Je ziet daar de Colonel vechten met Rudy. Schiet Rudy neer. (Als je te laat komt heeft Rudy de Colonel al vermoord en krijgt het verhaal een heel ander eind.)

Vindplaatsen voor de lijken (vaak verschillend):
buiten de biljartkamer, in de stal, in de putemmer, op de gazebo, in het koetshuis, in Fifi's kamer, in bad, op het opklapbed in de kamer naast die van de Colonel, in de Hedge garden.
Uiteindelijke plaats van de meeste lijken: in de kelder.

Martijn en Stijn.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding ***ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!***

MSX AANGEBODEN

MSX-2 NMS8250, AV/SCART, FM PAK en originele software (Metal Gear, demo's) FL. 599,=. Spellen origineel in doos: Tower of cabin FL. 115,=, Darwin 4078, Hardball, Konami Collection 2 en 4, Sa-Zi-Ri FL. 25,= p.st. Alles excl. verzendkosten Tel. 05945-16077 (Henk).

PC AANGEBODEN

486DLX/33, co-processor, 64Kb. cache, 4Mb. 60ns, 3.5"FD, 170Mb. HD 12 ms (error free), 1Mb. VGA hi-color VESA compatible, SVGA kl. monitor .28 non-interlace, muis, keyboard voor FL. 2350,=. Tel. 01840-14699 na 18.00 uur, vragen naar James.

386DX/25, 4Mb., minitower, 3.5"HD, 5.25"HD, 2x Seagate 130Mb. HDD, CTX 14" multiscan SVGA kleur, Trident 8900c 1Mb. SVGA video, Chicony keyboard, Logitech pilot mouse, Soundblaster 2.0 incl. boxen, gameport. Software: DOS 6.2, QEMM386, Windows 3.1, WP 6.0, PC-Tools 8.0, 5 spellen naar keuze. Alles origineel met handleiding. Vraagprijs FL. 2250,=. Tel. 08812-2470, vragen naar Koen.

286AT/12Mhz., 40Mb. harddisk, 3.5" + 5.25" HD drives, 1Mb. ram, VGA kl. monitor, muis, toetsenbord en veel software. FL. 750,=. Tel. 02503-11560.

Origineel met handleiding: Railroad Tycoon FL. 50,=, Davi-cash FL. 60,=. Of ruilen voor Civilization, A-Train of Air Bucks. Tel. 05490-62843.

Origineel in doos met handleiding: Larry 5 (5.25"HD) FL. 40,=, Lemmings datadisk FL. 15,= of ruilen tegen Syndicate American Revolt datadisk, Stunt Island of ander leuk spel. Ook alleen origineel. Tel. 05752-6484 (Remco).

Origineel met handleiding: Space Adventure CD-ROM, The Humans 3.5", Spirit of Excalibur CD-ROM FL. 50,= p.st. F-15 Strike Eagle III 3.5" FL. 100,=. Evt. ruilen. Bel. 02521-17082.

Mijn originele Laser Squad kompleet met handleiding voor FL. 55,= excl. verzendkosten of ruilen tegen leuk sport simulator spel. Ook alleen origineel en kompleet. Tel. 080-551338 tussen 13.00 en 16.00 uur, vragen naar Huub.

Te koop: PC 286/20Mhz., SVGA monitor, 40Mb. harddisk, 5.25"HD en 3.5"HD diskdrive, 640Kb. base memory en 4,3Mb. extended memory, co-processor, Soundblaster 2.0 geluidskaart inkl. boxen en C/MS chips, Genius muis, diverse boeken, originele DOS 5.0 en andere software. Vraagprijs FL. 1900,=. Tel. 05178-15580.

Origineel en kompleet: Freddy Pharkas FL. 50,= excl. verzendkosten. Tel. 01833- 2343 (Peter).

Origineel en kompleet: Ultima 7 FL. 80,= incl. verzendkosten. Tel. 02220-13844 (Robert).

F1 Grand Prix, B17 Flying Fortress FL. 50,=, Monkey Island 2 (Duits) FL. 40,=, The Godfather FL. 30,=. Originele software met handleiding. Evt. ruilen: M1 Tank Platoon. Tel. 04998-98935 na 17.30 uur.

Te koop: CD-ROM drive, SCSI interface. Merk Matsushita, Laserrom INTO2 met draagbare caddy. Ook voor het afspelen van audio CD's met software hiervoor. Prijs FL. 300,= of ruilen tegen een parallel CD-ROM. Tel. 040-837661 (Sander). Over de prijs valt te praten.

SB-Panasonic CD-ROM drive. 150Kb/s., multisess., Photo CD, XA en MPC compatible. FL. 275,=. SoundBlaster 1.5 incl. software etc. FL. 100,=, 2x 4Mb. SIPP geheugen FL. 250,= per 4Mb., tapestreamer 60Mb. voor XT/AT286 + 5 tapes FL. 60,=, KQ6 origineel met handleiding en doos FL. 80,=. Tel. 072-337858 na 16.00 uur, vragen naar Marco.

Origineel met handleiding: Shadow President FL. 80,=, PC-Globe 4.0 FL. 50,=, PC- Mensch FL. 80,=, Martian Dream FL. 50,=, FS5 Scenery New York en Paris FL. 50,= p.st., The 7th Guest CD-ROM FL. 60,=, Rebel Assault CD-ROM FL. 80,=. Niet ruilen. Tel. 030-521310, alleen tussen 19.00 en 20.00 uur.

T.k.a. 1Mb. Tsenglabs ET-4000 VLB SVGA kaart (nog nooit gebruikt) FL. 250,=. Ook nog nooit gebruikt: Gravis Analog Pro joystick FL. 100,=. Software Gidsen 19 t/m 22 à FL. 5,=. Hoog Spel 16 t/m 23 à FL. 5,=. Windows Magazine 4 en 5 à FL. 2,50. Alle bladen tegelijk: Hi-Score nr. 1 gratis!
Origineel met handleiding, z.g.a.n. Strike Commander + Speech Pack FL. 125,=, Ultima Underworld 1 The Stygian Abyss FL. 90,=, Faces FL. 50,=. Björn Verduijn, Schoudieck 30, 1791 WG Den Burg, tel. 02220-14317.

Originele software met handleiding te koop. CD-ROM spellen: Jones i/t Fast Lane FL. 25,=, Return to Zork FL. 70,=, The 7th Guest FL. 50,=.
3.5": Ultima 7 Black Gate incl. Forge of Virtue FL. 60,=, Window Wizard FL. 10,=, Keef the Thief (5.25") FL. 10,=, King's Quest 5 EGA FL. 25,=, Martian Memorandum FL. 30,=, Stormlord FL. 15,=, It Came From The Desert (5.25") FL. 10,=, Drakkhen FL. 25,=. Tevens te koop: Civilization BORDSPEL FL. 50,=. Alle spellen zijn ook te ruil tegen andere CD-ROM spellen. Tel. 01667-2616 na 16.00 uur.

Te koop: Day of the Tentacle en Wayne Gretzky Hockey 3. Origineel met handleiding. P.st. FL. 70,=. Tel. 01891-13138 (Fabion).

Ik wil verkopen t.e.a.b.: Award Winners (4 spellen), Eye o/t Beholder 2 en 3, Lands of Lore, Sensible Soccer, Willy Beamish, Ultima 7 Serpent Island, Return to Zork CD-ROM. Evt. ook te ruil echter alleen tegen Might & Magic 5, Return o/t Phantoms, Jonathan, Sam & Max, Shadowcaster, Man Enough. Alles origineel en kompleet met handleiding. Tel. 01820-35321 (Ingo) na 19.00 uur.

Te koop: Day o/t Tentacle op CD-ROM incl. doos, handleiding en hintboek FL. 75,= incl. verzendkosten. Bel door de week na 16.00 uur: 040-856309 en vraag naar Maarten.

Origineel met handleiding op 3.5": Dune 2 FL. 50,= en Laser Squad, Caesar, Strategy Masters voor FL. 35,= p.st. (excl. verzendkosten). Minitower 286/12, 1Mb., 1.2Mb. FDD, 83Mb. Conner IDE HDD (18ms.), 512Kb. Trident SVGA voor FL. 450,=. Tel. 08360-24917.

Eco Quest 1 FL. 60,=, Megafortress Mega Pack FL. 80,=, Trolls FL. 60,=, Police Quest 1 VGA FL. 60,=, A10 Tank Killer v1.5 FL. 50,=, Red Baron FL. 75,=, Exact Privé boekhouden FL. 100,=. Alles origineel en kompleet met handleiding. Evt. te ruil tegen SimCity 2000 (hier krijgt u 2 spellen voor), Falcon 3, Rally, F15 3, Police Quest 4, Strike Commander, Aces o/t Pacific, Aces over Europe, AV8B Harrier Assault, ATAC, TFX of Tornado. Tel. na 18.00 uur 02526-75030 (Peter).

Innovator PC 80386SX/25Mhz., 4Mb., 130Mb. Seagate harddisk, 3.5" diskdrive, toetsenbord, muis, joystick, mouse cutting pad, SVGA monitor en Soundblaster 2.0. Vraagprijs FL. 1900,=. Tel. 02290-15962 (Maarten).

Alles origineel met handleiding en verpakking: VvVic (G.J.S.), VvVic (Utah), Tornado, Aces o/t Pacific, Aces over Europe, TFX, Syndicate, X-Wing FL. 50,= p.st. AV8B Harrier FL. 45,=. Grand Prix, B-17 FL Fortress, F117-A, Harrier Jumpjet FL. 40,= p.st. Silent Service, Caesar FL. 30,= p,st. Tel. 013-632520 (Tilburg, Henk).

A-Train, Warlords 2 FL. 80,= p.st. Dune 2, Inca, Prince of Persia 2, Frontier Elite 2, Ultima 7 en AV8B Harrier Assault FL. 70,= p.st. Rampart en Ned. versie van Elvira 2 FL. 50,= p.st. Thexder, Warlords, Night Shift en Siege FL. 30,= p.st.
Oude spellen voor een tientje: Gato, Mindshadow, Silent Service, PSI-5 Trading Company, Marble Madness, Prowler, Rogue en Test Drive 1. Alles origineel en kompleet met handleiding. Bel na 17.00 uur 070-3872770 (Xander).

Stunt Island FL. 80,=, Indiana Jones Last Crusade FL. 30,=, The 7th Guest CD-ROM FL. 65,=, Populous FL. 15,=, MS Windows 3.1 NL FL. 20,= en MS DOS 5.0 NL FL. 15,= (beiden in gesloten verpakking met boek, licentiekaart en disks). Beeldscherm Atari type PCM124 (CGA) FL. 25,=. Software origineel met handleiding. Tel. 05150-25660 (Maarten).

MS-Windows 3.1 NL origineel pakket met handboek i.v.m. overgang op OS/2. 3 CD-ROM's: Secret of Monkey Island, Secret Weapons o/t Luftwaffe, Loom. FL. 35,= p.st. (nieuw met handleiding). Tel. 02503-15911.

Hoogspel 1 t/m 25 FL. 85,=, Computer Totaal 7/92 t/m 4/94 FL. 65,=. Monkey Island 2 FL. 35,=, Secret Weapons o/t Luftwaffe FL. 25,=, Everex tapestreamer 120Mb. FL. 160,=, 2 DC2120 250Mb. tapes FL. 25,= p.st., MS-DOS 6.0 FL. 50,=, Monkey Island 2 boek FL. 10,=, Flight Sim. 5.0 boek FL. 15,=. Bel of schrijf:

Frank Crooymans, Moderatostraat 8, 5802 GJ Venray. Tel. 04780-86162.

Originele software met handleiding: Silent Service 2, Amazon, Lost Files of Sherlock Holmes, Rise o/t Dragon, Centurion, X-Wing 3.5", 7th Guest CD, Sherlock Holmes Consulting Detective 2. Fl. 40,= per titel. Tel. 02269-1785 na 17.00 uur.

Origineel met handleiding: SimCity 2000 FL. 100,= excl. verzendkosten. Tel. 02159-33409 (Herman).

Vista Pro 3.0 FL. 85,=, Flight Sim. 5.0 FL. 80,=. Alles origineel met handleiding. Tel. 03497-4393 tussen 17.30 en 18.30 uur (Marco Theunissen).

Origineel met handleiding en verpakking: High Command FL. 70,=, Sam & Max Hit the Road FL. 70,=, Great Naval Battles FL. 60,=, Monkey Island 1 FL. 35,=, Tank FL. 25,=. Alles excl. portokosten, evt. ook ruilen. Tel. 070-3689938.

Lands of Lore, Stunt Island, Syndicate, The Patrician, Double Pack Front Page Football & Aces o/t Pacific FL. 65,= p.st. Lemmings 2, El Fish, Black Jack for Windows, Crossword for Windows FL. 45,= p.st. Realms, Trolls, SimCity FL. 35,= p.st., Maniac Mansion FL. 25,=, Alone i/t Dark FL. 50,=.
CD-ROMS: Lawnmower Man FL. 75,= Jurassic park FL. 65,=. Alles origineel en met handleiding. Spellen worden onder rembours verzonden en prijzen zijn incl. kosten. Eventueel ook te ruil tegen spellen op CD-ROM. Bellen na 17.00 uur en vragen naar Edo. Tel. 020-6426720.

Te koop: Mad Dog Mcgree CD-ROM FL. 70,=, Master of Orion FL. 75,=, Subwar 2050 FL. 65,=, Superprint FL. 45,=.
Te ruil: SimAnt, Overlord, Civilization, Eye o/t Beholder 2 en 3, Taskforce 1942, Humans, A-Train, Railroad Tycoon, Strike Commander, Wing Commander 2, SWOTL. Alles origineel en kompleet met handleidingen. F. van der Horst, Knotwilgbeemd 9, 5551 HK Valkenswaard.

Te koop: Lemmings en Indianapolis 500. FL. 15,= p.st. Origineel met handleiding. bel 05730-53165 en vraag naar Freek.

486SX/25 moederbord incl. Intel CPU compleet met VGA videokaart 512Kb. en I/O kaart. Totaal FL. 450,=. Soundblaster 2.0 incl. software FL. 70,=. Prosonic 16- bit multimedia soundkaart incl. software FL. 230,=.
Spelletjes: Megarace CD-ROM FL. 75,=, Rally Network Q Fl. 75,=, FS5 San Fransisco Scenery FL. 75,=, Shuttle CD-ROM FL. 40,=, F15 Strike Eagle 2 FL. 40,=, Hits for 6 (games) CD-ROM FL. 40,=. Alles origineel en voorzien van handleiding en doos. Tel. kantooruren 076-715743.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 500 met geheugenuitbreiding, muis, joystick, extra diskdrive, monitorkabel en computertafel FL. 350,=. Kan ook inklusief Philips CM8833 stereo kleurenmonitor FL. 750,=. Tel. 01833-2343 (Peter).

Wegens verkoop Amiga: originele Amiga software, 5.25" diskettes en 2 diskdrives. Bel voor info naar 045-222576 en vraag naar Rob.

Alle origineel met originele handleidingen: The Big 100 FL. 20,=, Mercs FL. 25,=, Phantastic 3 FL. 10,=, Lure o/t Temptress FL. 35,=, Curse of Enchantia FL. 45,=, Epic FL. 30,=, Global Effect FL. 35,=, Pacific Islands FL. 35,=, A-Train FL. 50,=. Excl. verzendkosten. Evt. ruilen tegen ander leuk spel. E. Evenhuis, Ceresakker 18, 9781 KL Bedum. Tel. 05900-12079 na 18.00 uur, vragen naar Erik of Mark.

Amiga 500, 1Mb., in zeer goede staat met monitor, 3.5" + 5.25" diskdrive, voeding, tuner voor monitor, joystick, muis, hf-modulator, 100 programma's met diskettebox, handleiding en stofkap. Prijs FL. 650,=. Tel. 045-417399

ATARI AANGEBODEN

Atari 1040-STE, ca. 1 jaar oud + software (o.a. Larry, Conquest of Camelot en andere Sierra's, tekstverwerker), joystick, muis, heel veel tijdschriften en evt. ook een monitor die je ook kunt gebruiken als TV. Destijds gekocht voor FL. 1500,=, nu alles in één koop FL. 450,=. excl. monitor. Tel. 040-838324, vraag naar Peter.

SEGA AANGEBODEN

Sega 16-bit spelcomputer + 2 joysticks + 2 spellen (Sonic, World of Illusion). Prijs FL. 245,=. Tel. 05730-53165, vragen naar Freek.

NINTENDO AANGEBODEN

NES 8-bit: Castlevania FL. 70,=, Top Gun (bijna niet gebruikt) FL. 100,=, Zelda 2 FL. 50,=, Road Fighter FL. 50,=, Days of Thunder FL. 50,=. Alles met doos en boekje. Tel. 02526-75030 na 18.00 uur.

PC GEVRAAGD

SPOED! Te koop gevraagd: King's Quest 1,2 en 3 en Indiana Jones and the Last Crusade. Alleen origineel met complete handleiding. Tel. 075-160399 (Joke).

PC RUILEN

Rebel Assault CD-ROM te ruil tegen recent spel op CD-ROM. Evt. ook te koop. Alleen origineel met handleiding. Tel. 08370-17650 (Johan).

Mijn Populous and the Promised Lands, Syndicate en Laura Bow 2 tegen Star Control 2, World War 2, Frontier Elite 2, Protostar, Pirates Gold, The Summoning, Warlords 2, V for Victory Battleset 1. Alles origineel met handleiding. Roy Segers, Noord Binnensingel 12 B, 5911 EA Venlo. Tel. 077- 547107.

Mijn Indy Jones 4 + Virtual Worlds, Laura Bow 2, Alone i/t Dark, Inca tegen jouw Return o/t Phantom, Shadow o/t Comet, X-Wing, Shadow President, Sam & Max, Beneath a Steel Sky, Lost in Time. Alles origineel. Ook zoek ik hintboek of oplossing Ultima 7 Black Gate. 071-233088 na 20.00 uur.

Mijn Strike Commander, Syndicate, Dark Queen of Krynn, Protostar, Matrix Cubed, Warlords 2, History Line tegen jouw SimCity 2000, Stronghold, Privateer, V for Victory, Tornado, Pirates Gold, Lands of Lore. Alles origineel met handleiding. Bel op zaterdag of zondag 055-339511, vragen naar Edwin.

Origineel met handleiding: Strike Commander + Speech pack, Aces over Europe, Sam & Max Hit the Road. Ruilen tegen Wing Commander 2 + Speech Pack, Flashback, Alone i/t Dark 2, X-Wing, Ultima 8, Doom of ander recent spel. Alleen origineel. Bel 05615-1831 na 18.00 uur.

Te ruil: Streetfighter 2, Day o/t Tentacle, Castle of Dr. Brain, Bushbuck, Silent Service 2, Conquest o/t Longbow, Civilization, Thexder, Lemmings, Archipelagos, Escape from Hell, Cartooners, Bad Blood, Vaxine, E-Motion, Blade Warrior, England, Knight Force, APB, SimAnt, Operation Stealth. Alles origineel, alleen ruilen tegen originele software. Bel Wouter, 02977-26677.

Shareware ruilen? Stuur een 3.5"HD disk met GOEDE assembler sources of .NG bestanden. Ik stuur 'm terug met Winclean, Doolhof EGA/VGA en Soundblaster ondersteuning, Scramjet, Color, Fadin/out. M.Egmond, Schoutstraat 24, 5663 EZ Geldrop.

Origineel met handleiding: The Legacy, Shadowcaster, Lands of Lore, Crusaders o/t Dark Savant, Monkey Island 2 en Dune. Ruilen tegen SimCity 2000, Doom, The Patrician, Streetfighter 2, Stronghold, Warlords 2 of andere toppers. Spellen zijn evt. ook te koop. Tel. 03473-20880 (Mario).

Te ruil, alles origineel met handleiding op 3.5": Rebel Assault CD, Great Naval Battles CD, Strike Commander, Falcon 3.0, Jet Fighter 2, History Line 14-18, The Perfect General, Space Quest 4, Ultima 7, Eye o/t Beholder 1, WC 1, Gunship 2000, Lemmings 1, Populous & Promised Lands, Battle of Britain. Laat maar horen wat je te ruil hebt. Tel. 030-334551, vraag naar Bart.

Ik heb origineel met handleiding: Sensible Soccer en High Command te ruil tegen Frontier, Aces over Europe, MFS 5.0, Privateer, Hired Guns of ander mooi spel. R. Scholten, Bloemenstraat 10, 6915 BE Lobith. Tel. 08365-42821.

Te ruil (evt. ook te koop): Eco Quest, Lost Secrets o/t Rainforest, Conquest o/t Longbow, King's Quest 6, Freddy Pharkas, King's Quest 5, Red Baron en Rise o/t Dragon. Alles origineel met handleiding. Gevraagd: Gabriel Knight, CITY 2000, Laura Bow 2, Rex Nebular, Lemmings the Tribes, Lost in Time. Alleen origineel en bij voorkeur op CD-ROM. Tel. 078-193840 na 19.00 uur, Johan.

Mijn originele Hell Cab, Gabriel Knight, Rebel Assault (alle 3 op CD-ROM), Betrayal at Krondor, Quest for Glory 3, Stronghold ruilen tegen Outpost, Dune, Lord o/t Rings, Star Trek, TNG, Ravenloft, Journeyman project, Mechwarrior 2, Chaos Control, Stonekeep, Wizardry 7 of ander leuk spel. Alleen origineel en liefst op CD-ROM. Tel. 02520-23573 (Arthur v/d Klugt.

Te koop of ruilen: 688 Attack Sub, F-117A, Red Baron, M1 Tank Platoon, Silent Service 2, SWOTL, Battlehawks 1942, X-Wing en Harpoon. Ik zoek o.a. TF-42, Carriers at War, 7th Guest CD-ROM, WW2 Battles o/t Pacific etc. Alles origineel met handleiding! Tel. 070-3563257.

Origineel met handleiding: Police Quest 4, King's Quest 6. Op CD-ROM: Lawnmower man, Rebel Assault, Monkey Island, Sherlock Holmes, Loom. Ruilen tegen goede spellen. Tel. 04168-1300.

Ruilen: Warlords 2, Arena, Protostar. Origineel en kompleet met handleiding. Ook te koop. 01829-5820 alleen in het weekend.

DIVERSEN

Software Gidsen 1 t/m 8 in goede staat FL. 5,= p.st incl. verzendkosten. Tel. 05945-16077 (19.00-21.00 uur, Henk)

Dringend kontakt gezocht met MS Flightsim. 4.0/5.0 fans. Schrijf naar Alexander Snoeren, Crispijnhof 29, 5101 BM Dongen.

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Titel	Prijs
7th Guest CD OEM	79
1869	108
A-320 Airbus	119
A-Train	59
AD&D Starter Pack	139
AD&D Unlimited Adventures	98
A.T.A.C.	98
ATP + East/West USA CD	198
Aces of the Pacific + 1946	119
Aces over Europe	119
Action CD	89
Air Combat Classics	119
Air Force Commander	**98**
Air Warrior SVGA	119
Airborne Ranger	39
Alone in the Dark II	129
Ambush at Sorinor	108
Ancient Art of War at Sea	49
Another World	49
Archon Ultra	89
Award Winners	89
B-17 & Dogfight	129
B-17 & SilentService 2 CD OEM	79
Bad Blood	89
Battle Chess	39
Battle Chess II	79
Battle Chess 4000	98
Battle Isle II CD	**129**
Betrayal at Krondor	119
Blade of Destiny	98
Bloodnet	**119**
Blue Force	108
Blue Force CD	108
C.I.T.Y. 2000 CD	129
Carriers at War II	**129**
CAW Construction Kit	98
Carrier Strike	108
Chessmaster 3000 CD OEM	59
Chessmaster 4000 Turbo Windows	98
Chuck Yeager II	39
Civilization	98
Colonels Bequest	39
Comanche	59
Comanche + datadisk 1	139
Comanche datadisk 1	69
Comanche datadisk 2	79
Comanche CD Compleet	108
Companions of Xanth	108
Combat Classics	98
Conquered Kingdoms	108
Conq. Kingd. datadisk	79
Conquest of Japan	98
Conspiracy CD	119
Crisis i/t Kremlin	69
Critical Path CD	129
Cruise for a Corpse VGA	89
CyberRace	119
CyberRace CD	119
D-Day	98
D-Generation	89
Daemonsgate CD	98
Dark Sun	119
Dark Sun CD	108
Darklands	98
Das Boot	89
Day o/t Tentacle	108
Day o/t Tentacle CD	98
Day o/t Tentacle CD-OEM	**69**
Death Knights of Krynn	89

Titel	Prijs
Doom + patch versie 1.2	**108**
Doom CD	**108**
Dracula Unleached CD	129
Dragon Wars	98
Dragonsphere CD	**119**
Dreadnoughts	108
Dreadnoughts: Bismarck	49
Dreadnoughts: Ironclads	49
Dune CD OEM	69
Dune II	98
Dungeon Hack CD	108
Dungeon Master	108
Dynamix Bundle	129
East Front	108
Elder Scrolls: Arena	**119**
Elite II	108
Empire deLuxe	108
EdL. Scenarios	69
Excellent Games	119
Eye o/t Beholder III	98
Eye o/t Beholder III CD	89
Eye o/t Beholder III CD-OEM	69
Eye o/t Beholder 1 tm 3 CD	119
F-14 Fleet Defender	**119**
F-15 Strike Eagle II	59
F-15 Strike Eagle III CD OEM	79
F-19 Stealth Fighter	59
Falcon 3	89
Mig-29	79
Hornet	o.a.
Falcon 3 & F-15 III	129
Fantasy Empires CD	89
Fields of Glory	119
Fire & Forget	39
Firehawk	89
Flightsim Toolkit CD	129
Fountain of Dreams	49
Freddy Pharkas	79
Gabriel Knight	108
Gabriel Knight CD	129
Game Pack III	108
Gateway II	98
Gateway II CD	108
Gateway t/t Savage Frontier	89
Gemfire	98
Goblins III CD	98
Great Naval Battles	108
Super Ships	49
America i/t Atlantic	49
Scenario Builder	69
Great Naval Battles CD	108
Gods	98
Golden 7 CD	129
Golden Axe	39
The Greatest	108
Gunship 2000	98
Gunship 2000 + data-dsk CD	**89**
Hard Nova	29
Harrier & Task Force '42	129
Harrier Assault SVGA	119
Harpoon	108
Battleset 3	49
Heavy Metal	39
Hell Cab CD	USA 179
Heroes o/t Lance	39
Hired Guns	119
History Line CD	89
The Horde CD	**159**
Humans	89

Titel	Prijs
Hyperspeed	59
Imperium	39
Inca	98
Inca CD	98
Inca II	108
Inca II CD	98
Indiana Jones IV CD	98
Indy Car Racing	119
Intern. Soccer Challenge	29
Iron Helix CD	108
Ishar I, II	à 89
Jetfighter II Adv. Missions	69
Journeyman Project-C CD	98
Jurassic Park	89
Jurassic Park CD	89
Kingmaker	98
King's Quest I	45
King's Quest II	39
King's Quest V CD	119
King's Quest V CD-OEM	69
King's Quest VI CD	89
King's Quest VI CD-OEM	**69**
Kyrandia II: Hand of Fate	108
Lands of Lore	108
Lands of Lore CD	**o.A.**
Larry I	45
Larry II	45
Larry III	108
Larry VI	108
Laura Bow II	119
Laura Bow II CD	119
Lawnmower Man CD	**129**
Leather Goddesses of Phobos 2	139
Legacy & Return o/t Phantom	129
Legend of Kyrandia-CD-	129
Legend of Kyrandia CD OEM	59
Lemmings + No More Lemming	108
X-Mas Lemmings	49
Lemmings II	108
Links 386 Pro	139
Castle Pines Golf Club	59
Firestone	59
Pebble Beach	69
The Lost Admiral	108
Lost in Time CD	**89**
Lost Treasures of Infocom	139
Lost Treasures of infocom II	89
MS Dinosaurs CD	149
Man Enough CD	119
Manhunter II	98
Mantis	59
Mantis Speech	39
Martian Dreams	108
Master of Orion	108
Medieval Lords	39
MegaRace	**98**
Megafortress Megapack	89
Megatraveller II	108
Merchant Prince	119
Metal & Lace	98
Metal & Lace Upgrade >> 18 jr.	10
Microcosm CD Limited Edition	**159**
Mig-29 Fulcrum	89
Mig-29 Super Fulcrum	129
Might & Magic IV	129
Monkey Island II	98
Mortal Kombat	89
Myst CD	**159**
N.F.L. Football	79

LET OP !!! Door de veranderende (lees verhoogde) verzendkosten zijn we gedwongen een andere politiek te volgen. Dit houdt in dat we pér verzending Fl 10,- in rekening brengen. De prijs van de pakketten is hierop aangepast en degene die meerdere pakketten aankoopt heeft hier voordeel van. Levering geschied uit voorraad (uitzonderingen daargelaten) en een acceptgiro is bijgevoegd. Verzending gaat via de PTT (we maken gebruik van 24-uurs service en verzekerde verzending) en de pakketten worden vanzelfsprekend goed verpakt. Onze prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Titel	Prijs
N.H.L. Hockey	119
Patton Strikes Back	119
Perfect General Pack	129
Perf. Gen. WW II Battles	69
Phantasy Bonus Edition	59
Pictionary	39
Pinball Fantasies	108
Pirates Gold	119
Police Quest I, II	**à 49**
Police Quest IV	108
Pools of Darkness	79
Power Game Pack	149
Power Hits	89
Powermonger	49
Premier Manager II	98
Prince of Persia	49
Prince of Persia II	108
Privateer	129
Privateer Speech Pack	59
Rightious Fire	**69**
The Prophecy	89
Prophecy 1: The Viking Child	39
Prophecy o/t Shadow	108
Protostar	108
Protostar CD	108
Quest for Adventure	119
Quest fro Glory IV	108
Railroad Tycoon deLuxe	108
Rampart	98
Ravenloft CD	**119**
Rebel Assault CD	108
Red Baron	108
Red Crystal	108
Resolution 101	39
Return to Zork	108
Return to Zork CD	108
Return to Zork CD OEM	79
Rex Nebular	119
Rise o/t Dragon	108
Robin Hood	89
Sci-Fi Powerhits	89
Sam & Max Hit the Road	108
Sargon IV	39
Seawolf SSN-21	**119**
Secret of Monkey Island	89
Secret of Monkey Island CD OEM	59
Secret o/t Silver Blades	89
Secret Weapons o/t Luftwaffe	108
Seven Cities of Gold	108
Shadow o/t Comet	119
Shadow Caster	119
Shadow Caster CD	**129**
Shadow Lands	89
Shadow Sorcerer	89
The Shadow of Yberius	79
Sherlock Holmes 1 CD-OEM	59
Siege	69
Siege & Dogs of War	89
Sierra Award Winners	159
Sid Meijer Triple Pack	98
Silverball	**89**
SimCity 2000	108
SimCity 2000 Great Disasters	**39**
SimCity 2000 Mac	139
Sim Farm	89
Sim Life	108
Simon the Sorcerer	108
Sorcerer	39
Spectre VR	108
Spellcasting Party Pack CD	108
Space Hulk	119
Space Legends	98
Space Quest IV	108
Space Quest IV CD-OEM	69
Space Quest V	108
Starlord	**119**
Stellar Crusades	98
Strike Commander	129
SC: Tactical Operations	69
Strike Commander Compleet CD	119
Stronghold	108
Star Trek: Judgement Rites	108
SubWar 2050	119
Syndicate	119
American Revolt	69
T.F.X.	119
T.F.X. CD	129
Terminator 2029	108
Operation Scour	79
Terminator Rampage	108
Tornado	119
Op. Desert Storm	69
Tornado CD	119
Tornado CD OEM	89
Treasure Trap	39
Treasures o/t Savage Frontier	89
UFO	**119**
Ultima VII	108
Ultima VII dl. 2	119
Ultima VII CD Compleet	**129**
Ultima VIII	**129**
Ultima 8: Speech Pack	**59**
Ultima VIII CD + Speech	**169**
Underworld	79
Underworld II	119
Underworld 1 + 2 CD	119
Uncharted Waters	119
Unnecessary Roughness	**108**
Veil of Darkness	98
Vette	69
War in Russia	108
War in the Gulf	89
Warriors of Legend	49
Warlords II	108
Who Shot Johnny Rock	**108**
Wing Commander	59
Wing Comm Secret Mission 1+2	59
Wing Commander + Ultima 6 CD	98
Winter Olympics	98
Wizardry 5 Heart o/t Maelstrom	79
Wizardry 6 Bane o/t Cosmic F.	89
Wizardry 7 Crusaders	108
Wizardry 5+6+7	119
World War II	108
X-Wing	119
Imperial Persuit	49
B-Wing	59
Wrath o/t Demon	89
Yserbius	79

FLIGHTSIMULATOR 5:

Titel	Prijs
MS Flightsim 5	108
Real Weater Pilot	79
San Francisco Scenery	98
Scenery Austria/Tyrol	89
Scenery Italy	119
Scenery New York	59
Scenery Paris	59
Scenery Washington	**119**

DIVERSE HARDWARE:

Artikel	Prijs
Cyberman	259
Gravis Joystick	98
Gravis Analog Pro	119
Gravis Gamepad	69
Gravis Ultrasound	379
16-Bit Recording Option	**298**
Soundblaster Pro deLuxe	279
Soundblaster 16	489
Soundblaster CD-Rom Upgrade	749
Thrustmaster ACM	98
Thrustmaster FCS	229
Thrustmaster Formula T1	398
Thrustmaster Rudders	339
Thrustmaster WCS 2	289

DIVERSE BOEKEN:

Titel	Prijs
Computer Gaming World	10
Empire Strategy Guide	49
Hintboek Eye o/t Beholder III	35
Hintboek Lands of Lore	32
Links Pro Tour Guide	39
PC Games Bible	39
Populous 1&2 Guide	39
Quest for Glory Compendium	**49**
QuestBusters 35 actuele oplossingen	49
X-Wing Off. Guide	39

tel. 01830-37466 fax 01830-33090 Postbus 504 4200AM Gorinchem

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"

.... 3,5"/5,25"

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz DR-DOS....... MS-DOS.......

HD: Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD Herc/CGA/EGA/VGA

Stuur deze bon op naar: D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT (24-uurs verzending) en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestellen via een overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 of ABN-AMRO 50.98.17.815.